NU MED EXTRA MÅNGA KNAPPA-IN-SIDOR!!

MAJ/JUNI 1988 – ÅRGANG 2 NR 3 – KR. 24:90 INKL. MOMS

SVERIGES ENDA RENA SOFTWARE TIDNING

SOFT

GRATIS:
SÅ HÄR GENOMFÖR DU SPELEN

JÄTTETÄVLING:
VINN 50 SPEL OCH 50 T-SHIRTS

VI SYNAR TV-SPELEN:
DET SENASTE FRÅN SEGA OCH NINTENDO

FULLPACKAD MED ALLT OM DE SENASTE DATASPELEN

LIKA BRA SOM SPELMASKINEN:
SUPER-SPELET ”10”

FRÅN FILM TILL SPEL:
ALLT OM OCEAN'S ROBOCOP

FRAMTIDENS MEGA-SPEL:
FULL FART I SPELHALLEN

ALLT OM DE NYA DATORSPELEN TILL COMMODORE 64/128 OCH AMIGA

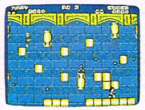
358-3

ETT SMAKPROV UR SEGAS STORA SPELSORTIMENT!

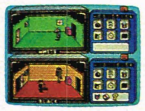
FANTASY ZONE

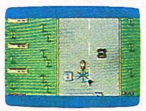
ROCKY

WONDER BOY


QUARTET

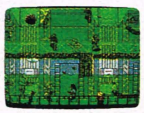
ENDURO RACER


SPY VS SPY


ACTION FIGHTER

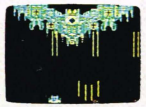
GREAT VOLLEYBALL

CHOPLIFTER


ZILLON II

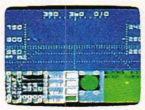
SUPER TENNIS

ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD


ASTRO WARROIR

TRANSBOT

WORLD GRAND PRIX


F-16 FIGHTER

WORLD SOCCER

AFTER BURNER

MY HERO

PRO WRESTLING

DENNIS BERGSTRÖM ELEKTRONIK AB

Dalvägen 28 · Box 1093, 171 22 Solna. Telefon 08-705 02 00

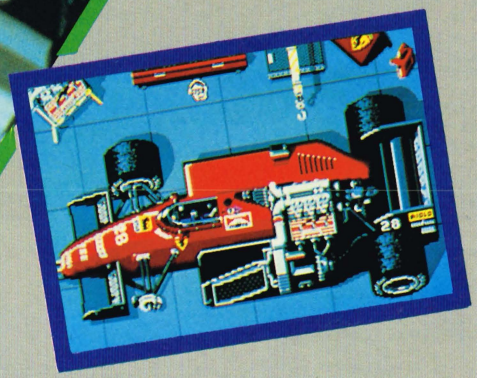
SEGA

TV-SPELET MED ARKADGRAFIK!

NU HAR DOM KOMMIT!

Arkadspelen från spelhallen, hem till ditt vardagsrum. SEGA TV-spel levereras med 2 joy-sticks samt spelen "Labyrint" och "Hang on", det tuffaste motorcykel-loppet i världen.

SOFT



5/ *PULS*
Flöis och Kirkegård har ännu en gång lagt nävarna på tangentbordet och scoopat ihop några ultraheta sidor med softwareskaller till DIG. All the news thats fit to print (and more).

12/ *SOFT MAIL*
Varning: Heavy Hanne har öppnat postsäcken och släppt ut de vildaste läsarbreven! Och till och med svarat på dem . . .

14/ *Nytt om TV-spel*
SOFT ser på TV. Åtminstone TV-spel. De allra senaste från Sega och Nintendo (och från och med nästa nummer även Atari 2600). Det du!

16/ *Robocop*
Våld av högsta karat är det när maskinmänniskan Robocop löper amok på vita duken. Nu kommer Ocean med en datorversion av den amerikanska slå-och-härja-filmen.

18/ *SOFT Check*
Check it out! Allt om alla de senaste spelen. Och det är inte småsaker det rör sig om, avslöjar testlaget. Läs och begrunda innan du köper . . .

23/ *Mega-tävling*
Wroom! Var med och vinn i den stora EDA-tävlingen om 50 Formula One-spel och 50 Formula One T-shirts (made in USA, 'f course).

26/ *SOFt Cheap*
Discount-Duffy kollar de billiga B-spelen från Mastertronic, Silverbird (Firebird Silver), Codemasters och allt vad de heter.

32/ *Full fart i spelhallen*
Det är full gång i de senaste fräcka arcadespelen. Det påstår i varje fall Mårten, som varit en sväng i England för att kolla det senaste.

35/ *Superspelet "IO"*
Nej, det uttalas inte "tio" utan I-O. Så nu vet du det. Och vill du veta mer om detta briljanta superspel kan du bläddra fram till sid 35.

36/ *Arcade Action Aid*
Ingen Top Secert,utan 3×A som i forna dagar. Fyra fräsiga fullskrivna sidor folks.

40/ *Knappa in*
Present till alla gör-det-självare. Oumbärlig för den sanna hobbyentusiasten. Resten av tidningen är helgad åt fantastiska skriv-in-självprogram – det billigaste sättet att bygga på sitt programbibliotek (och det är kvalivara. Givetvis).

Ansvarig utgivare:
Klaus Nordfeld

Chefredaktör:
Rasmus Kirkegård Kristiansen

Redaktion:
Sven Bilén
Erik Lennings

Medarbetare:
Torben Flöisdorff
Morten Strunge Nielsen
Henrik Bang
Hans Henrik Bang
Hanne Kristiansen
Claus Leth Jeppesen
Christian Martensen

SOFT International
(Forlaget Audio A/S)
St. Kongensgade 72
DK-1264 Köpenhamn K
Danmark
Tel: 020 79 52 04 (Gratisnummer)
Postgiro: 74383-1
Telefax: 009 45 1 91 01 21

Foto:
Tobish Fotografi
m fl

Produktion:
Haslev Fotosats
ABK Sats
Bargholz Offset Repro
Partner Repro
Lassen Offset
Niels Ingemann Grafisk Design

Annonser:
Thorbjörn Ericsson
Themson Media AB
Sveavägen 92
113 50 Stockholm
Tel: 08 34 46 50
Telefax: 08 31 73 17

Prenumeration:
Yvonne R Pedersen
Tel: 020 79 52 04 (Gratisnummer)

En helårsprenumeration (6 nr)
kostar 136:- inkl moms och porto

Distribution:
Presam

Spel testade i SOFT är betygsatta i en skala mellan 0 och 5 stjärnor. Fem stjärnor ges för det helt suveräna och absolut rekommenderbara, noll stjärnor för det fullständigt oacceptabla. Betygen är uttryck för recensentens subjektiva bedömning och är värderade i jämförelse med övriga spel på marknaden i samma prisklass för datorn ifråga.
Eventuella prisuppgifter publicerade i tidningen är baserade på upplysningar från återförsäljare, importörer och andra, och tidningen ansvarar inte för dess riktighet. Citat från tidningen får endast användas med tydlig källangivelse. Utlån och uthyrning i affärsmässigt syfte är förbjudet. Artiklar och bilder i SOFT får inte utan förlagets medgivande användas i försäljningsverksamhet.

ACTION REPLAY MK IV

ÅRHUNDRADETS CARTRIDGE

ELDA
ELECTRONIC

0523 515 16

ACTION REPLAY MK IV marknadens absolut bästa kopieringscartridge har äntligen anlänt. Action Replay MK IV har hela 32k rom. MK IV kopierar alla program som något annat cartridge klarar av att kopiera och många fler därtill. Action Replay MK IV är så vitt vi vet marknadens absolut snabbaste och mest prisvärda cartridge.

FUNKTIONER

• Laddar dina spel från diskett på 6–7 sek. • Utökad basic • Spritekiller • Spritemonitor • Fil kopiering • Snabbformatering • Kassett slideshow • Text modifiering • Diskett superturbo (25 ggr) • Kassett superturbo (10 ggr) • Entangentskommandon • Screendump till skrivare, kassett och diskett • Maskinspråkmonitor • Kopierar även antifreezespel • Ostoppbar resetknapp • Sparar allt som en snabb fil • Helt kompatibel med C64/128 (64-mode) • Fungerar med 1541, 1541 C 1541-II, 1570, 1571, Bluechip (41/71), Excelerator m.fl. • Helt menystyrd, inget att ladda!

SVENSK MANUAL • 2 VECKORS RETURRÄTT • 1 ÅRS GARANTI.

Endast 499:–.

ENHANCEMENT DISK

Innehåller rutiner för kopiering av flerdelade program som inte använder sig av Nova-Load. Exempelvis Last Ninja, Tai-Pan, California games, Worldgames m.fl. m.fl.

Finns även i PRO-EDITION med 8 K-ram extra, bättre monitor och ännu effektivare diskturbo.

☐ Skicka ..... st Action Replay IV à 499:–
☐ Skicka ..... st A.R. IV Professional à 569:–
☐ Skicka ..... st Enhancement Disk à 99:–
☐ Jag vill ha mer information.
Skicka gratis katalog!!

Namn ..... Dator .....
Adress .....
Postadress ..... Telefon .....

PORTO

ELDA
ELECTRONIC
450 47 BOVALLSTRAND

PULS

PULS. Din spalt med heta highlights, fräna fakta och mängder med häftiga nyheter, insamlade i softwarebranschens djungel av Torben Flöisdorf och Rasmus K Kristiansen...

GUDARS SKYMNING

Gudar! Det är ämnet för det senaste **Gremlin**-spelet. Titeln är **Hercules**, och det för oss ju snabbt in i den gamla grekiska mytologin.
Det händer saker på skärmen, när du med din joystick ska styra runt Hercules på skärm efter skärm i en gudomlig kamp för överlevnad.
Hercules är ute samtidigt till Commodore 64 och Amstrad, och bland dina viktigaste vapen hittar du så vålsamma saker som klubba och yxa.
Grafiken är finfin, ljudet friskt och action bloddrypande.

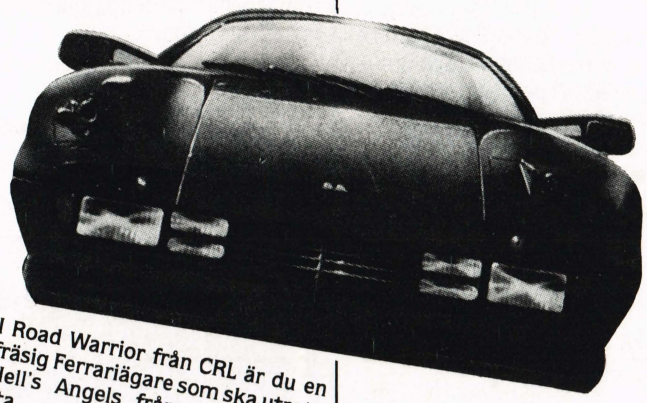
Vad Gremlin själva säger om spelet?
- Slå till direkt.

ON THE ROAD AGAIN

Så har vi ett spel för alla som inte kan hålla tassarna från växelspaken.
Det är **CRL** som låter dig ta plats bakom ratten och sätta full fart framåt.

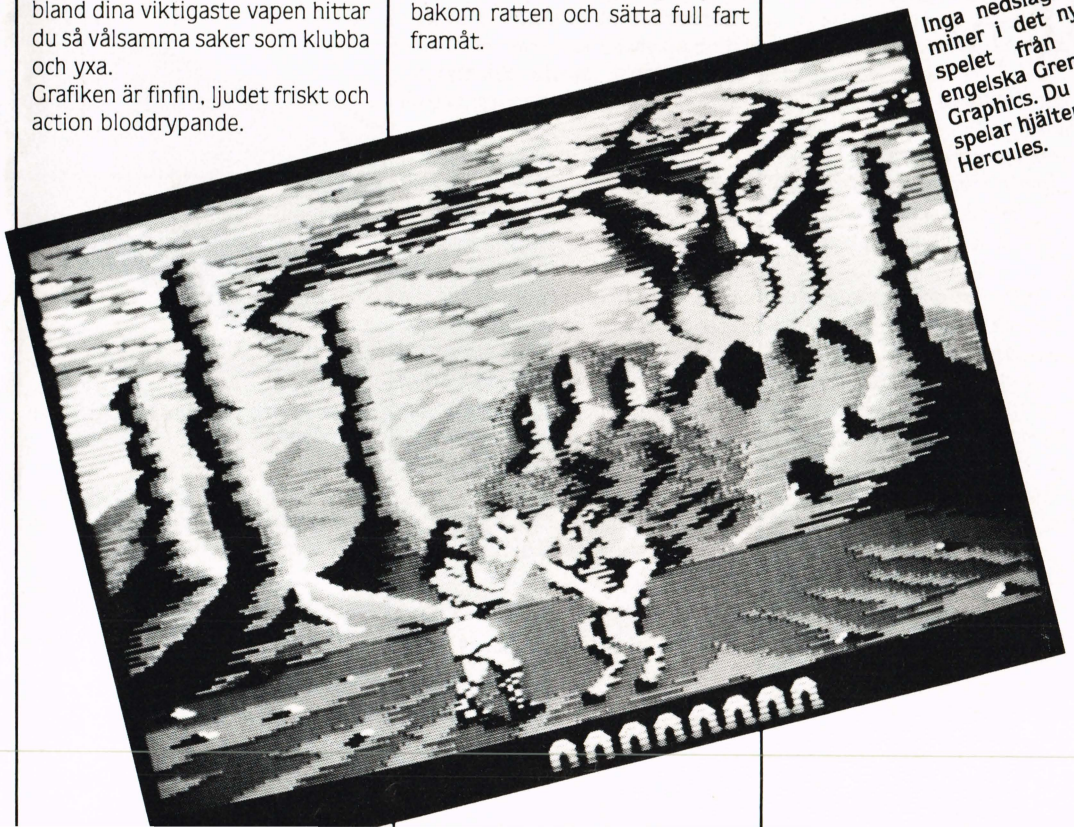
Road Warrior utspelas på framtidens motorvägar, där Hell's Angels varit ute och visat sig i en eller annan obskyr ritual. Det kan du ju naturligtvis inte finna dig i, speciellt inte när du fått en sprillans ny tuta. Därför: Mosa knuttarna. De är fula, de luktar, kort sagt - du gillar dem inte. De är på fel ställe vid fel tillfälle. Make my day.

Medan du kör spelar **Road Warrior** tung musik, och du kan välja mellan flera olika bilar. Från en fräsig Ferrari till en ynklig Folka.



I Road Warrior från CRL är du en fräsig Ferrariägare som ska utrota Hell's Angels från motorvägens yta.

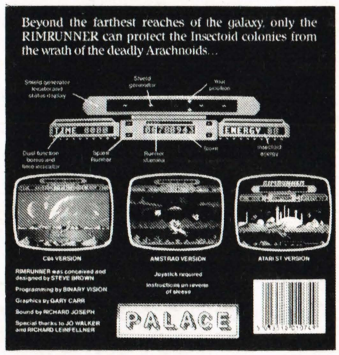
Ditt mål är att röja alla banor från Hell's Angels och annat pack som förorenar stadsbilden. Men glöm inte att besöka en bensinmack då och då, annars kommer du inte långt.
Road Warrior är ett spel för alla oss som aldrig skulle drömma om att klara en uppkörning.



Inga nedslagna miner i det nya spelet från engelska Gremlin Graphics. Du spelar hjälten Hercules.

RIM-RAM-FILIBOM BOM BOM

Det är full fart på **Palace Software**. Gänget, som genom **Outlaw** låg bakom det fantastiskt populära bygg-ditt-eget-spel-programmet **Shoot'em Up Construction Kit**, har träffat mitt i prick igen med sitt senaste utspel. Namnet på spelet? **Rimrunner**.
Rimrunner är en kassett full med avancerad tung action. Och inpackningen till all denna action är heller inte illa: **Steve Brown** står för den flotta rörliga grafiken medan maestro **Richard Joseph** levererar musiken.



Namnet är Rimrunner. En kassett full med hård action från samma gäng som gav oss Shoot'em Up Construction Kit.

VECKANS ERBJUDANDE

Engelska **Elite Systems** har många järn i elden just nu. Samtidigt med att de ger ut **Six Pak III, Best of Elite** och andra samlingskassetter, har de även gett ut giga-paketet: En jättelåda med inte mindre än tio olika spel till priset av ett!!!

PULS

Samtliga spel har tidigare varit utgivna som fullprisspel, och om du inte redan har dem får du verkligen valuta för pengarna här.
Du lär inte bli beviken på **Top 10 Collection**, som Elite kallar sin samling. Och om det nu skulle vara ett stolpskott i samlingen, så - tja...

VIVE LA FRANCE

The French Connection rör på sig. Det händer något i de varmblodiga sydlänningarnas softwarevärld. Men vad?
SOFT fick **Loriciels**, frankrikes största spelproducent i luren. Och de kunde bl a berätta om sportspelet **Bob Winners**, som nästan skulle vara klart, och **MACH 3** (förvirrande med alla dessa MACHar, inte sant? Det här är alltså ett franskt MACH).
Spelen är på väg till oss, och vi återvänder givetvis med mer om dem så snart posten tillåter.

ELITE-NYTT

På gång just nu är en het liten sak från **Elite**, som de senaste dagarna skämt bort oss ganska ordentligt med bl a **Thundercats**.
Deras senaste spel heter **Beyond the Ice Palace**, och ska vi tro på alla pressmeddelanden de skickar oss är grafiken nästan Amiga-like. Vi får väl se...

NYTT PÅ LÅGPRIS

Ett spel som överlever sig själv är **Steve Davis Snooker** från engelska **CDS**.
Spelet är en gammal biljardvariant, Snooker (kommer ni ihåg att Bengt Grive och Katarina Hultling körde en snookerserie i TV för något år sedan?), där snookermästaren **Steve Davis** skrivit sitt namn på framsidan. Det har givits ut till inte mindre än sju olika datorer (snudd på rekord), men har de senaste tre-fyra åren närmast levt i glömska.
Ändå dyker det upp till ytan då och då, man ser det ofta ute i affärerna, och nu börjar spelets andra liv.
Blue Ribbon Software har nämligen lanserat "Steve Davis Snooker" som lågprisspel. Som hittat, om du har en dator och ingen plats för ett biljardbord.

**Bland vissa kretsar ansågs Barbarian så osmaklig att spelet totalförbjöds. Detta inträffade i BRD (Västtyskland).
Ändå (eller kanske just därför) är nummer II redan på väg.**

Sådärja, nu börjar vi också få spel från croissanternas eget land. Det är Loriciels som håller sig framme - vive la France.

HEWSON PÅ TV

Nu går **Hewson** också in i TV-spelscärlden.
Andrew Hewson har skrivit under ett samarbetsavtal med **Atari**, så nu blir **Nebulus** konverterat till Atari 2600 och läggs in på en cartridge.
Atari 2600 är den nydesignade TV-spelsmaskinen du kunde vinna i förra numret av SOFT. Detta betyder kanske ett nytt steg även för andra "vanliga" softwarehus, så att det i fortsättningen även är andra än Nintendo, Sega och Atari som fixar spel till TV-spelsmaskinerna.

BARBARIAN II

Barbarian blev en hit. Här var äntligen ett fightspel utan tabun. Du kunde göra det mesta, till och med snitta av din motståndares huvudknopp från kroppen och höra det landa med ett dovt ljud.
Barbarian marknadsfördes som rent pixelvåld och med en läcker tårta (fagra **Maria Whittaker**) som dragplåster i annoncer och på omslaget.
Och så blev **Barbarian** stoppat i Tyskland. Västtyska offentliga instanser förbjöd försäljning av "detta djupt perverterade våldsappelerande spel".
Men - det struntar engelsmännen i, eller rättare sagt, männen bakom spelet säger Up Your Bum. De är redan på gång med **Barbarian II**, och chefsprogrammeraren **Steve Brown** lovar att man INTE kommer att ta någon hänsyn till de tantiga tyskarna.
Nr II kommer att överträffa nr I i sex, våld och blodig action.

VACKRA ORD

Amerikanska **The Disc Company** (jo, det är vad de kallar sig) vill nu lansera sitt **KindWords** på våra breddgrader.
KindWords är ett ordbehandlingsprogram som ska vara så lätt att använda, att till och med ett barn på 8-9 år kan använda det.
Mannen bakom det heter **Jack Edelstein**, och han är själv ordblind.

MÅNADENS SOFT-JOYSTICK

Den är stor och ful men allatiders för alla som aldrig kan få tillräckligt med knappar att leka m

Månadens SOFT-joystick är jätteklossen som har allt: Micro-Handler med bl a variabel hastighet på autofire!

Månadens SOFT-joystick är **Micro-Handler** från **Euromax**. Det är en halvgammal historia, men den har åter blivit högintressant tack vare en ordentlig prissänkning. Megasticken med de många knapparna kan nu köpas även av ickemiljonärer.
Utöver den obligatoriska styrpin-

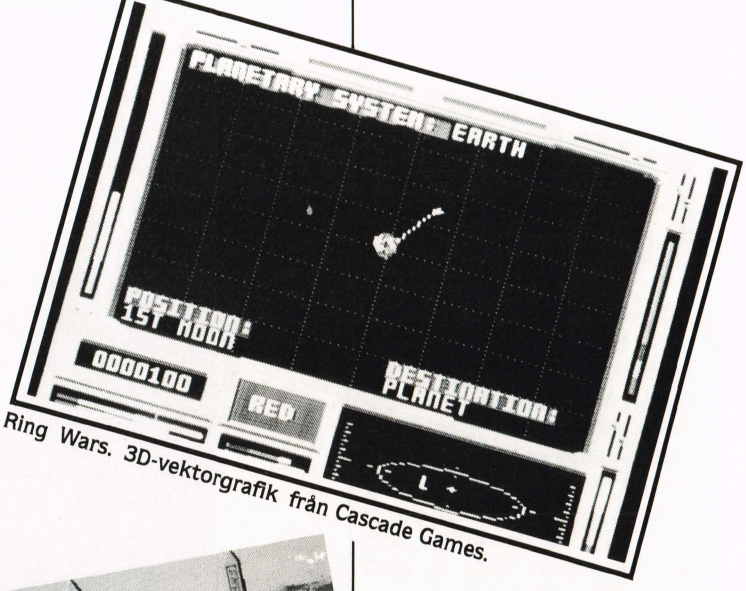
nen (röd kula och microswitches) har Micro-handler allt vad man kan önska.
Till vänster två fireknappar, sedan två vridreglage (för t ex paddles i tennisspel), sedan en hastighetskontroll för autofire(!) plus diverse slå-till/från-knappar. Lådan är av stål, och det lär hålla för det mesta.

RULLANDE ÅSKA

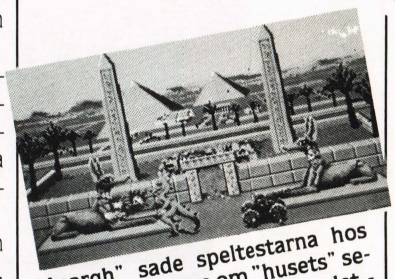
Du är Rullande Åska, hemlig agent på ett ännu mer hemligt uppdrag. Som en av ett fåtal i världen har du licens att döda. Men inte nog med det: Du ska också se till att överleva.
Det är US Gold som med sin senaste lansering sänder dig rakt in i en mystisk värld bestående av hemliga skägg-och-solglasögon-män i trenchcoats med uppfälld krage. Vågar du leka med?

RINGARNAS KRIG

Från rymdens ytterområden - bortom tid och rum...
Ring Wars har kommit.
Glömd och borta. En civilisation vi inte förstår och maskiner vi inte begriper.
Ring Worlds - deras mål var att ta över andra världar och torka ut dem. Och det gör det - i allt för stort antal. Tusentals uttorkade planeter är vittnesbörd. Något måste göras. Det ska stoppas.
Hoppa upp i din rymdcruiser och sätt igång.
Ring Wars är packad med detaljerad 3D-vektorgrafik och din cruiser är överhopad med high-tech-vapen. Frågan är bara: Kan du döda Ring World innan Ring World dödar dig?
Cascade ligger bakom spelet som kan fås till C64, Amiga, IBM m fl.



Ring Wars. 3D-vektorgrafik från Cascade Games.

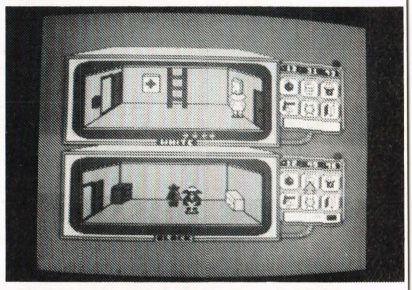

"Aaargh" sade speltestarna hos Melbourne House om "husets" senaste lansering. Och så blev det - spelet kallas rätt och slätt "Aaargh"...!

AAARGH

Hos **Melbourne House**, fullprisdivisionen av **Mastertronic**, är allihop mer eller mindre loony.
De har kallat sitt senaste spel för **Aaargh**.
När SOFT frågade varför, svarade de att just "Aaargh" var vad de flesta av speltestarna ylade när de provade spelet och hela tiden dog.
Mer nytt från Melbourne House (som alltså ligger i England, inte i Australien) är **Double Dragon** (det visste du inte, Hanne!) samt den sedan länge väntade Amigaversionen av Sagan om Ringen, **Lord of the Rings**, ett spel byggt på J R R Tolkiens böcker.

Men detta räcker inte för Hewson. De vill även ha möjlighet att köpa upp gamla spel (tidigare fullpris) från konkursdrabbade, nedlagda eller på ruinens brant befinnande sig firmor och sälja spelen vidare i ny förpackning och till lågt pris. Därför har de startat **Rebound**.
Den nya firman ska uteslutande lansera spel som tidigare funnits på marknaden. Priset i England blir 1:99 pund och de första tre spelen är samtliga tidigare **Gargoyle**-games.
Det rör sig om **Tir Na Nog, Dun Darach** och legendariska **Marsport**. Spel där du också måste tänka dig för ibland.

Så här ser ditt ID-kort ut. Du är Rolling Thunder, hemlig agent för US Gold.


Någon kanske kommer ihåg det första "Spy vs Spy"-spelet? Nu ges det ut igen, men den här gången tillsammans med de båda andra spelen i serien. Alla tre tillsammans säljs till priset av ett vanligt spel.

FRÅN LÅGPRIS-LÅDAN

Mr Low Budget himself har dykt ner i lågprislådan och rapporterar om **Spore** från **Bulldog, Transformers, Skate Rock, Aliens, Revenge II** och **Dan Dare** från **Ricochet, Scout, POD, Trailblazer** och **Panther** från **Mastertronic** samt **Combat Mission** från **MAD** (Mastertronic Added Dimension),
En del av dessa spel är relanseringar av numera osäljbara fullprisspel.

Även **Amiga** hedras med lågprisspel. Brännande hett från **Mastertronic** just nu är **Pool** och det snart legendariska **Kikstart II**.

ÄNTLIGEN IKARI

Och det är rena rama sanningen! **Elite Systems** har äntligen, över ett år efter Amstradversionen, kommit ut med Commodore 64-versionen av det eminenta **Ikari Warriors**.
Spelet, som du kunnat se i affärerna ett tag nu, är nästan ett "must" för alla skjuta/härja-freaks. Det spelar fantastiskt, faktiskt till 100% som spelautomatversionen. Att köpa.

NYTT LÅG-PRISNAMN

Som de flesta av våra ytterligt välinformerade läsare ju redan vet, utger **Hewson** lågprisspel i samarbete med **Mastertronic** under täcknamnet **Rack-It**.

·MASTERTRONIC·

Mastertronic är världens största producent av lågprisspel. Cheap Duffy har kollat nyheterna.

VI ÄR SPIONER

3 x spioner. Det är vad **Active** vill ge oss i samarbete med **First Star** från USA.
Under **Databyte**-etiketten skickar de två firmorna ut en kassett med **Spy vs Spy**-action, men den här gången med valuta för pengarna. På bandet (som kostar som ett enda vanligt spel) ligger alla tre Spy vs Spy-spelen. Nr 1, nr 2 och nr 3 - hela serien dataspel med de två vansinniga **MAD**-spionerna, skapade av Antonio Prohias.

PULS

Första Spy-spelet introducerade på sin tid SimulVision för allmänheten, ett system som gjorde det möjligt för två spelare att samtidigt spela på samma skärm. Nr 2 i raden var **Spy vs Spy, Island Caper**, där de två antagonisterna for omkring på en tropisk ö. Nr 3 slutligen hette **Arctic Antics**. Som namnet antyder hade de båda hamnat på en rätt kylslagen plats, och som vanligt gällde det att lägga fällor så att motståndaren bet i gräset (käkade snö är kanske mer rätt här).

OSCARS-VINNARE

Filmbranschen har sina Oscar-statyetter och sin Guldbagge, medan den amerikanska softwarebranschen har sin motsvarighet till dessa i sina SPA-awards.

I år blev det flygsimulator-spelet **Falcon** som slog alla rekord vid prisutdelningen.

"Falcon" vann i icke mindre än sju olika klasser! Bästa action/strategispel, bästa simulator, bästa hemmaunderhållning, bästa ljud, bästa grafik, bästa tekniska resultat och, som lök på laxen, toppnomineringen Best of the Best.

Spelet har också tagit sin tid att göra. Firman bakom det hela, **Spectrum Holobyte**, lade totalt ner 10 manår på att konstruera flugsimulatorn. Riktiga F-16 piloter var med under hela förarbetet för att säkra bästa möjliga realism, och för att peppa upp det hela ytterligare har man lagt i actionsekvenser där du utkämpar vilda luftstrider med upp till tre olika fiender samtidigt.

Vilka fienderna är? Ryska MIG-plan, naturligtvis. Vad annars?

Falcon fås till IBM, Macintosh, Amiga, Atari ST och Commodore 64/128. **Mirrorsoft** står för den europeiska distributionen.

DAMER I DJUNGELN

Illa dolda behag och smäckra lår - det är vad **Martech** bjuder på i sina annonser för sitt senaste spel, **Vixen**.

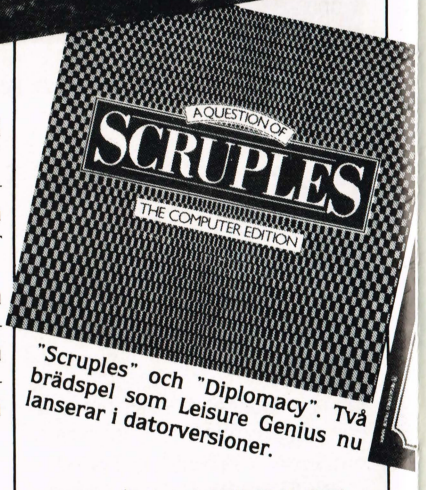
Förmodligen har de sneglat avundsjukt på **Palace Software**, som ju med lyckosamt utfall hyrde utvikningstjejen **Maria Whittaker** till att göra reklam för **Barbarian**. Hursomhelst har Martech sett till att få en donna uppställd i en studiodjungel iförd smaklös leopardbikini, högklackat och med piska i hand. Ojojoj.

Och allt detta till ära för **Vixen**-spelet, som påstås försiggå i en framtidsvärld där kvinnorna styr och du själv spelar **Foxy Lady**.

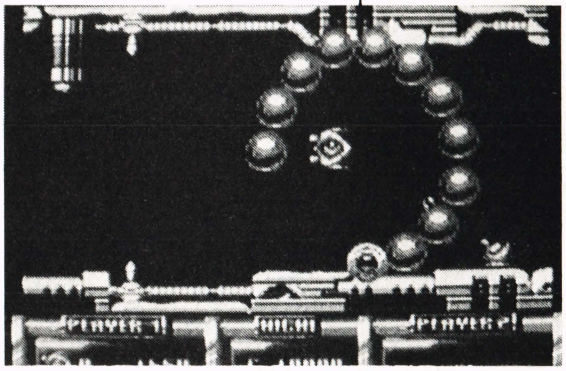
Hon är en rå och tuff brud som ska slåss mot andra hunner po planeten **Granath**. Och till yttermera visso vimlar det med ödlor och annat äckeltyg. Tur att du har din magiska piska...

Söt tjej i taskig djungel. Ja, hon gör reklam för "Vixen", det senaste spelet från Martech.

Green Beret II, uppföljaren till "den gröna mössan".



"Scruples" och "Diplomacy". Två brädspel som Leisure Genius nu lanserar i datorversioner.

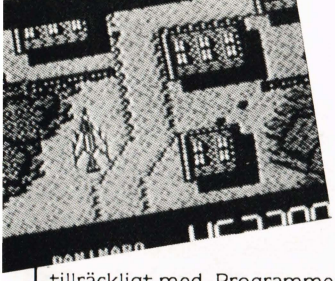


REALISTISKT RACE

Det är knappast någon hemlighet att **Electronic Arts** haft en hel del problem med sitt nya **Ferrari Formula One**-spel.

Spelet kom inte som utlovats före jul, men nu lär det äntligen vara på väg.

Svårigheter har det annars varit



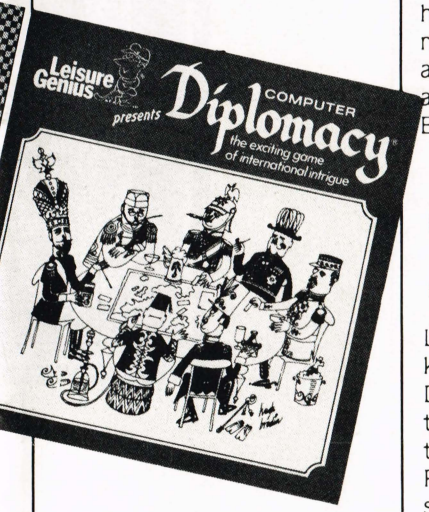
tillräckligt med. Programmeraren **Rick Koenig** är en mycket ambitiös herre som ALDRIG vill kompromissa, inte ens om den minsta av detaljer.

- Allt ska vara perfekt, säger han.

Och testlaget säger att det också är det. Spelet är förmodligen det till dags dato mest realistiska racerbilsspelet någonsin. Det ska spelas på **Amiga** och grafiken är suverän 3D, gjord som om du själv satt i förarsätet bakom ratten.

På skärmen ser du en exakt kopia av instrumentpanelen från en Ferrari F1/1986. Och allt finns med. Till och med banorna du ska köra på är naturtrogna kopior. På en diskett ligger samtliga 16 banor som hade F1-race säsongen 1986, och de är så detaljerade att bakgrundsgrafiken är riktig och till och med vädret är precis som det var den dag racet gick av stapeln!!

Samtidigt är dina motståndare också tuffa, precis som i verkligheten. De sju motståndarna kör med samma egenskaper som de förare som kör dem i "the real life" har. På så sätt kan du lära dig att känna igen den speciella körstil varje bil har och bästa sätt att tackla problemen på. Ett eminent spel, som du dessutom nu har möjlighet att vinna - se annan plats in this very issue of SOFT...



BRÄDSPEL PÅ DATOR

Sätt allt på ett bräde. Det är parollen hos **Leisure Genius**, som i samarbete med den multinationella leksaksfabriken **Hasbro** har lanserat en serie kända brädspel på dator.

Idén har vi sett förr (**Trivial Pursuit, schack, Monopol, fla** mm), men spelen är nya. Det rör sig om det moraliska frågespelet **Scruples** och hjärnvridaren **Diplomacy**, det sistnämnda ett spel i den internationella diplomatins högglanspolerade korridorer.

Kasta in en leksak i datasetten och ladda in de två nya brädspelen i brödburken. Då händer det saker där du för en gångs skull inte behöver motionera avtryckarfingret.

RAIDER À LA COM-MANDO

Kommer du ihåg gamla fina Commando?

Visst gör du det - **Elite**s all-time-classic dör aldrig.

Nu har emellertid **Mark Kelly** från engelska **Hewson** beslutat att göra om originalet, fast bättre.

Resultatet av hans ansträngningar kallas **Marauder** och landar i din spelaffär framåt sommaren. Spelet scrollar vertikalt över fyra olika sönderbombade grafiklandskap, och påminner i det stora hela både om **Commando** och **Who Dares Wins II**. Gläd dig.

Och nu har vi nått de råa raiderna: BASKERN är tillbaka.

Vad vi snackar om? **Green Beret**, naturligtvis. En tvättäkta **GB II** håller på att göras klar för lansering, och självklart kommer det att bjuda på tonsvis gånger mer rå action-faction än sin föregångare. En höjdare!

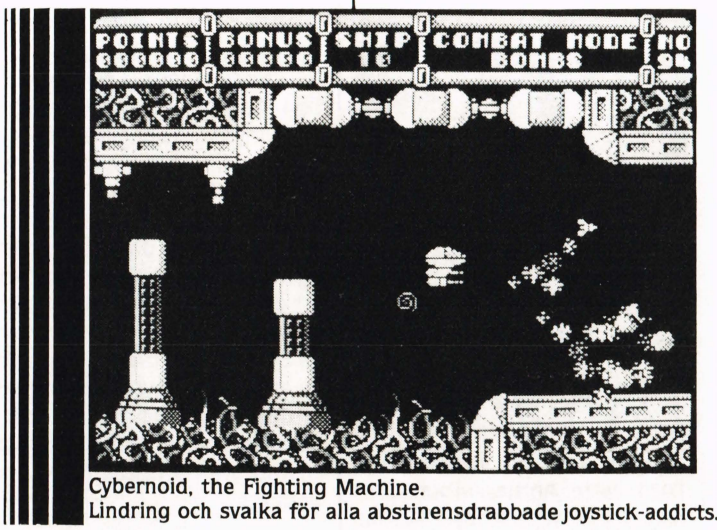
CY-CY-CYBERNOID

Lugn. **Cybernoid** kommer, så du kan slappna av.

Din egen robothjälte, "Cybernoid the Fighting Machine", är på väg till affärerna.

Precis det riktiga receptet för en sann joystick-junkie med abstinensbesvär i avtryckarfingret. Ta en kur med "Cybernoid", rekommenderar softwareproducenten **Hewson**, så får du slut på dina svettningsanfall.

Spelet är skrivet av topprogrammeraren **Raffaele Cecco** (han med **Exolon**), och givetvis ska du ut i rymden. Den här gången i världens minsta - men också snabbaste - rymdcruiser.



Cybernoid, the Fighting Machine.
Lindring och svalka för alla abstinensdrabbade joystick-addicts.

Förutom till Commodore 64/128 och Amstrad kommer **Cybernoid** även till Atari ST och Commodore Amiga.

HEWSONS HEMLIG-HETER

Okej fegisar: Dags att hålla för öronen och inte läsa vidare om ni inte vill veta vad som kommer att ligga under den gröna grangrenen i jul.

Flera av de stora softwarefirmorna håller nämligen redan i skrivande stund på att förbereda sina julhits, så att de är redo för det stora klappraseriet i december.

SOFT nästlade in en spion hos **Hewson**, och man kan lugnt säga att det är kött på benen på deras julklappsidéer.

Roadstar XRi är ett 3D-racerbilsspel med massor med inbyggd shoot'em up. Spelet nöjer sig inte med en trist racerbana, utan utspelas på land, till sjöss och i luften. Programmerare är ingen mindre än **John Phillips**.

Netherworld är även det ett shoot'em up, och här gäller det att skjuta ner så mycket som möjligt på kortast möjliga tid. Spelet är långt ifrån färdigprogrammerat, men de första grafik-avslöjandena lovade gott.

Mer gott är det i **Asimodius**, med undertiteln **The Angel of Death**, dödens ängel. Här har vi hamnat i arcade-adventure-genren, och för att göra det hela lite mer mystifikationistiskt försiggår spelet bland gamla slott, mörka grottor och skrämmande fängelsehålor.

Sista julklappsbudet är **RC 3**, en titel som **Raffaele Cecco** börjar arbeta på inom ett par veckor. Mer vill han inte avslöja, han säger: Vänta till jul - julklappar ska ju vara hemligheter så man ska låta bli att smygtitta...

God Jul!

Det är långt till yuletime - men softwarefirmorna har redan satt igång med programmeringen av decembers hits. Vi har sett lite på hemligheterna hos Hewson...

NYTT BILLIGT

Från hyllan i knähöjd meddelar **Rack It**, Hewsons lågprismärke, att de har en del nya "pärlor" att bjuda på:

Subterranea, där du med 5 rymdskepp ska skjuta fri väg genom 16 grottor fyllda med allsköns hinder.

Battle Valley, där du ska göra dig klar för strid med helikopter och stridsvagn i farligt fiendeland.

Herobotix, där din Class IV Droid ska hitta den farliga Z Ray Particle Accelerator och oskadliggöra den på över 232 olika skärmar.

Och **Ocean Conquerer**, där du i din ubåt härjar fjärran fientliga farvatten i en vild jakt på en fiende som inte kan undslippa dina raider.

Check it out i SOFT Cheap.

PULS

LÄPPSTIFT PÅ DIN DATOR...

Joystick, mus och tangentbord. Det är de möjligheter vi vanligtvis har att styra ett spel med. Tills nu, alltså.

Nu kommer nämligen amerikanska **Access Software Inc.** med spelet **Echelon** där de introducerar en ny pryl, en sk **Lipstick**. Och vad är då det?

Jo, Lipstick ser ut som ett headset (hörlurar med mikrofon i en bygel framför munnen) och i **Echelon** använder man den som fireknapp. Lipsticken kopplas via en ledning in i joystickport II och den vanliga joysticken i port I.

Själva hörlurarna är bara attrapper, medan mikrofonen sköter om något som kallas "Voice Activation". Istället för att trycka röd knapp när du t ex vill skjuta av ett vapen säger du "Fire" eller "Launch", och vapnet avfyras.

Ja, i själva verket kan du säga "hej mamma" eller "Tyskland", det går lika bra. Mikrofonen bryr sig inte om *vad* du säger, bara att du säger *något*.

Ideén är frisk, men det där med hörlursattrapperna är en pest och en pina. Vid speltid längre än fem minuter känner man hur hettan tar ett fast grepp om vingmuttrarna och de blir rödare och rödare, börjar klia och svettas. Skumgummikuddarna är av tämligen bristfällig kvalitet.

Hurdant är då själva spelet? Det är ett 3D-rymdspel, en sorts simulator av ett rymdskepp. En tämligen komplicerad historia som det tar år att sätta sig in i. Manualen är på 72 sidor, det säger väl det mesta. Vårt testlag fick inte de stora spänningsrysningarna av det, de flesta tyckte att spelet var tungjobbat och utan den där tunga actionfaktorn.

Men förmodligen kommer vi att se mer av Lipstick, då förhoppningsvis i ett lite roligare spel och mer öronvänlig design.

EN FET RYSS

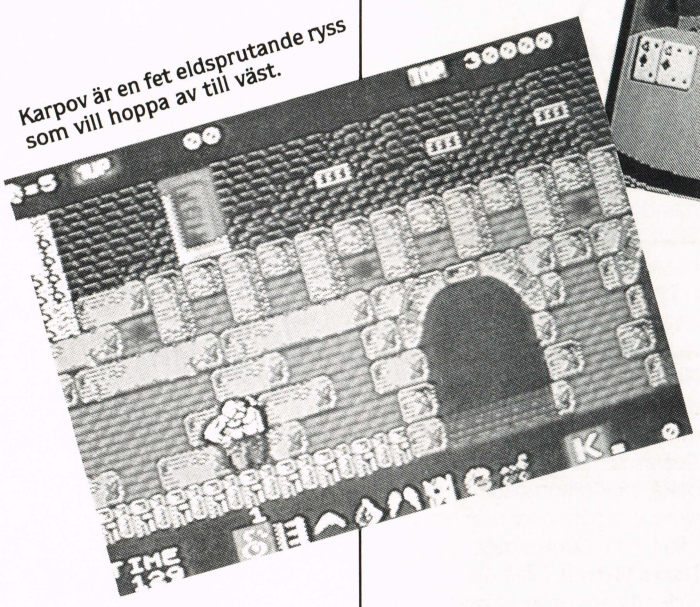
Du är en ful, fet ryss. Ditt namn är **Karpov**, och det är också titeln på spelet, uppkallat efter arcademaskinen med samma namn.

Nu kan du stoppa in **Karpov** i din C64/128. Och som sagt: Du är en fet, ful ryss. Din uppgift är att hoppa av medan din ryska cirkus är på turné i väst.

Du kan hoppa, simma, flyga och mycket mer. Ja, ditt stora konststycke (och faktiskt orsaken till att du uppträder på cirkus) är att du kan spruta eld!

På din väg mot friheten kommer du genom ett mystiskt land fyllt med farliga hinder. Och tack vare **Activision** har det hela blivit fruktansvärt svårt att genomföra.

Godnatt.



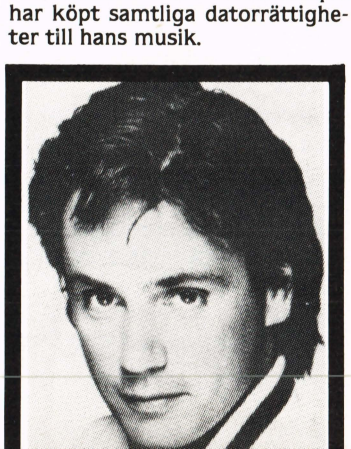
Karpov är en fet eldsprutande ryss som vill hoppa av till väst.

BILJARD-HAJAR

Är det kö (ha-ha) hos din softwarehandlare? Då måste det bero på att han fått in **Snooker and Pool**, det senaste lågprisspelet från **Gremlin Graphics**.

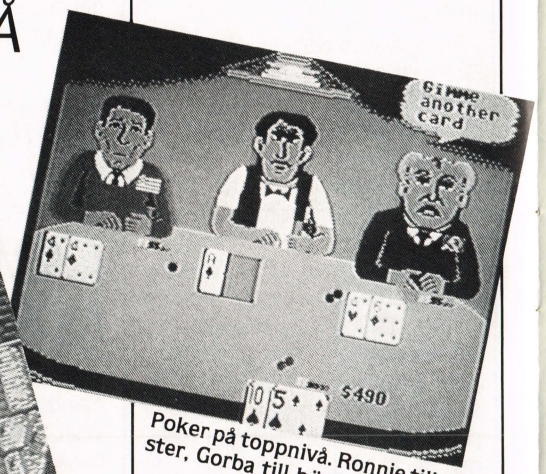
I spelet är du en biljardhaj som ska köa för att få bollarna i hål. Poolbiljard ligger på ena sidan av bandet medan Snooker gömmer sig på den andra.

Valuta för pengarna och fascinerande gameplay. Till Commodore 64/128 och C16/Plus 4.



Jean Michel Jarre, fransk framtidsmusiker. ERE Informatique har köpt samtliga datorrättigheter till hans musik.

KORT PÅ TOPP-NIVÅ



Poker på toppnivå. Ronnie till vänster, Gorba till höger.

Så du tror att du kan dra en spader?

Vänta tills du får möta de verkliga mästarna.

Du får möta kungarna bland pokeransikten i **Card Sharks**, korthajarna, det senaste från **Accolade/Electronic Arts**.

Här kan du välja kortspel som Blackjack, Five Card Draw, Seven Card Stud, Texas Hold'em och Hearts, alla utom det första gamla kända pokervarianter.

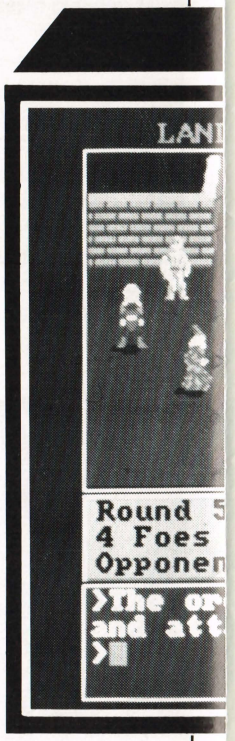
Men se till att ha pokerfejset i ordning - du ska nämligen spela mot kändisarnas kändisar: Mikhail Gorbatjov, Ronald Reagan och Maggie Thatcher! Något av en utmaning...

JARRE PÅ SPEL

Fransosen **Jean Michel Jarre** är mest känd för sin otroliga syntmusik och sina fantastiska ljus- och lasershower.

De två enheterna lyckas han blanda så väl att franska **ERE Informatique** har valt att köpa datorrättigheterna till hans musik. I framtiden är det alltså bara på i deras spel du kan höra mästarens musik drabbad av dator.

Jarre är bäst känd för "Oxygen", "Zoolook" och "Equinoxe", och nu blir det kanske fler datafreakar som hör talas om honom. Det första ERE-spelet med hans musik blir **Captain Blood** till Atari ST och Amiga.

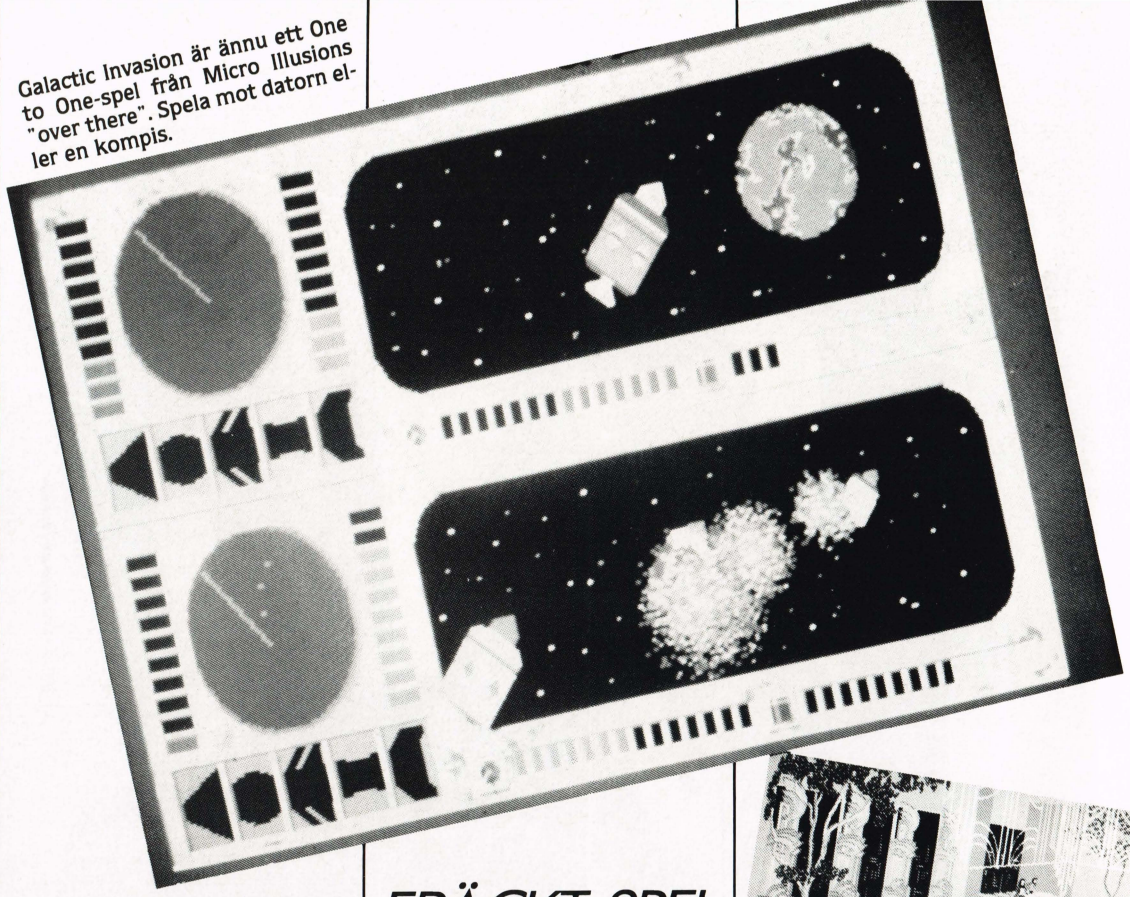


Du spelar ultra-fule The Dungeon Master i "Land of Legends", brännhet nyhet från staterna.

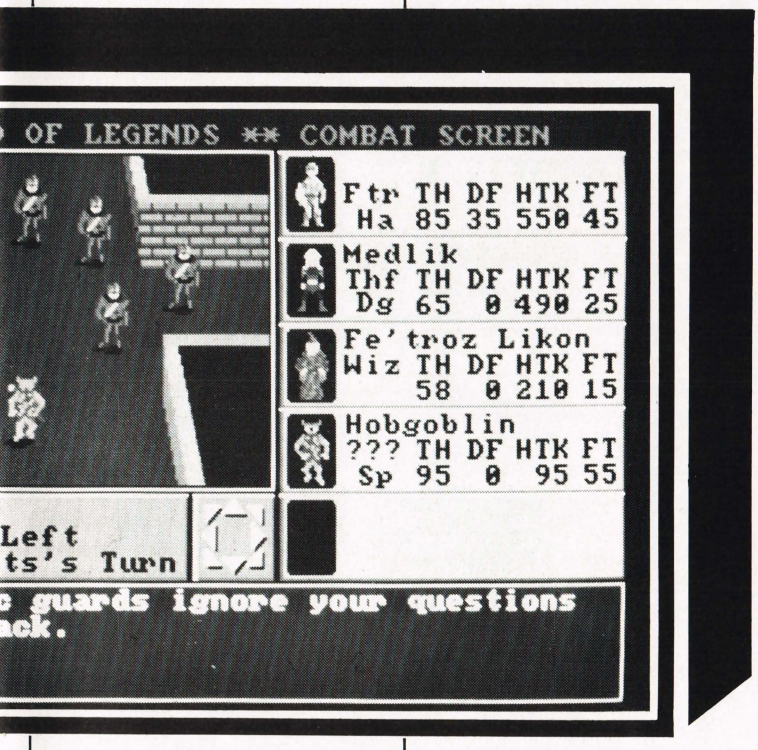
LEGENDER-NAS LAND

I **Land of Legends** spelar du The Dungeon Master, en liten kille med stora öron. Och det är INTE C Martensen från COMputer (även om beskrivningen kunde tyda på det). "Land of Legends", Legendernas

Land, är det första spelet i en serie kallad **Questmaster Serise** från amerikanska **Micro Illusions**.
Spelet är ett äventyrsspel i Dungeon-avdelningen, späckat med referenser och paralleller till den spännande världen av Fantasy & Role Playing Games (do we, de spel som spelas av många helknäppa Dungeons & Dragons-fanatiker).
Det krävs strategi för att överleva, och närdu väl blivit Dungeon Master kan du underhålla dina vänner med hemliga fällor och andra små trix du lagt för dem i spelet.
Rummen har olika storlekar, det finns lönngångar, lönndörrar, trappor, teleporterare (som flyttar dig till annan plats) och många andra fina features.
Senare kommer Micro Illusions med ett **Dungeon Construction Set**, där du själv kan bygga monster, skapa nya skatter, göra magiska saker som ska samlas upp och rita landskap och labyrinter som dina vänner kan leka i. Not bad.



Galactic Invasion är ännu ett One to One-spel från Micro Illusions "over there". Spela mot datorn eller en kompis.



GALAKTISK INVASION

One to one. Det är idén bakom några spel från **Micro Illusions**. Det började med stridsvagnskriget **Firepower** och har nu utmynnat i **Galactic Invasion**.

I det sistnämnda spelet spelar du antingen mot datorn eller mot en levande (?!) kamrat, eller också kan du via modem och telefonkabel koppla upp din Amiga mot en annan.
Skärmen är splitscreen. Du har bara ena halvan, men i gengäld kan du mestadels se din motståndare.
Vad vi ska göra i Galactic Invasion? Skjuta motspelaren, fånga honom och själv undvika döden. Inte speciellt uppfinningsrikt, men enormt kul när man väl kommit igång. Pröva själv!

FRÄCKT SPEL

Cigaretter, whisky och vilda..... Hrmm, hrmmm... Detta är en anständig tidning, så därför testar vi inte det senaste från USA-firman **Micro Illusions**.
Men en nyhetsrapport kan väl vara på sin plats:
Spelet heter **Romantic Encounters** och är ett äventyrsspel, men om du nu tror att det är något med att hålla handen och se på månen tror du fel. Här är det tal om betydligt friskare takter.
Inled aftonen i den privata rendezvous-klubben "The Dome", en tummelplats för jetsetet. Det är en avancerad high-tech-klubb där kvinnokött inte är en bristvara, så fantasin får fritt utlopp. Var romantisk eller vild och galen, utforska det motsatta könet, supéra i en trevlig candelight dinner eller sup dig sanslöst berusad... I "Romantic Encounters" sätter du själv gränserna.
Vill du veta hur man lyckas med damer kan du gå upp på tredje våningen av "The Dome". Här ligger psykologiavdelingen - en plats där du kan företa en "love capacity test" som avslöjar allt om dig. Om du törs, alltså...
För kom ihåg: "Romantic Encounters" är ett äventyr för folk över 16 år. Där finns en del scener som innehåller en del både runda och inte särskilt vackra fy-ord. Snusk, snusk.

"Romantic Encounters", ett fräckt spel för folk över 16.

NYA LOKALER FÖR PCW

En av världens största datautställningar är PCW, Personal Computer World Show, som avhålls i London varje höst. Men nu håller den på att bli för stpor.
Den har nämligen vuxit ur Olympia-hallarna, som annars är en sådan enorm utställningsyta att den har sin egen järnvägsstation. Från och med i höst har PCW istället flyttat till Earls Coust (som också har egen station), och tidpunkten i år blir 14-18 september.
SOFT kommer som vanligt att vara väl representerad. Förra året deltog förlaget med hela 9 reportrar på mässan!

SOFT·MAIL

SKRIV TILL SOFT
Har du ros, ris, frågor eller annat på hjärtat? Hanne väntar på ditt brev:
SOFT MAIL
Themson Media
Sveavägen 92
Stockholm

Once again. Hanne är tillbaka i stolen, tungt beväpnad med brevsprättaren i hand. Här går hon i clinch med läsarnas letters...

En gång till.

Hej Hanne.
Jag är en kille som just fyllt 12 år och fick en dator med ett orginalspel ("Ghost'n Goblins").
Jag har tidigare läst att om man vill fuska, så ska man enligt min tidning "reseta" spelet och sedan knappa in ett poke. Nu undrar jag hur jag ska göra, och om det går att reseta ett orginalspel?!
Väntar med tålamod på svar,
DCS.

Hej DCS!
I förra numret av SOFT skrev jag till Kristian från Helsingborg om hur man ska "resetta" ett spel, men jag ska gärna ta om det, eftersom jag är övertygad om att du inte är den ende i kungariket som har samma problem!
Det lättaste sättet att resetta/nollställa ett spel eller din dator på är att trycka på RUN/STOP och RESTORE samtidigt. Tyvärr fungerar inte detta trick på alla spel idag. Därför kan du bli tvungen att köpa en speciell "resetknapp", en sådan kostar inte många tior och din lokala datorhandlare borde ha dem på lager. Du kan också köpa någon av de många cartridges som finns på marknaden. Bland dessa kan nämnas "Expert", "Final Cartridges" och "Power", som alla har inbyggd resetknapp. Tyvärr kostar de också en hel del. Som avslutning kan jag säga att det inte är någon fara att resetta ett originalspel.
Så bara sätt igång!!
Ha det bra,
Hanne.

2 på 14...

Tjenare Hanne,
Vi är 2 Amiga-freaks på 14 år.
Vi tycker att ni har alldeles för lite om Amiga! För att förbättra eran tidning så kan ni ju ha lite mer om nya spel och programlistningar. Om inte ni snart förnyar eran tidning så kommer Amiga-ägarna att skita i er tidningar som "Dator Magasin" och "Oberoende Computer". Det är ju trots allt den nya generationens datorer som människorna vill veta mer om. Vet ni förresten när "Out Run" kommer till Amiga, kan ni svara på en sådan fråga? NEJ! Det tror vi inte att ni kan. Men det kan vi. Det spelet kommer möjligen före påsk. JIPPI!
Chris och Micke, två Amigafreaks.

Till Chris & Micke,
Nå, gör det det...
Från Hanne.

Ros till SOFT!

Hej Hanne!
Här är lite beröm till Sveriges bästa datortidning.
PULS är en riktig höjdare (men slopa Amigan).
Soft-Mail är klart på topp, öka på med lite fler sidor så blir allting bara bra!
SOFT check har allt man kan önska sig och mer därtill.
SOFT cheap klarar sig fint, men visa gärna lite grafik från spelen.
Allt tillsammans blir en högklassig blandning av allt datorgodis som man kan önska sig.
Sebbe, en datorfreak.

Hej Sebbe!
Många tack för ditt rosande! Det är trevligt att höra att det är några som värdesätter vårt "slit" med SOFT. Men du köpte väl heller inte tidningen, om det nu inte var något du intresserade dig för, eller hur?
Tråkigt nog (för dig) har vi inte på nuvarande tidpunkt några planer om att visa skärmbilder från de spel som blir testade i SOFT Cheap. För det första är det ju billiga spel som testas, så det rör sig inte om några större summor om du nu inte skulle ha samma smak som Duffy om något spel. För det andra skulle SOFT Cheap bli alltför lik storebrorsan SOFT Check om vi hade skärmbilder i båda avdelningarna - och så kan vi ju inte ha det!! Dessutom har du ju alltid bilderna i SOFT Check att titta på om du vill se skärmbilder!
Hälsningar, Hanne.

Såld på Sierra!

Hej SOFT och Hanne!
När jag för ett tag lånade ett spel som hette "Kings Quest 3" blev jag helt såld på det. Jag satt och spelade i flera timmar. Så nu vill jag veta allt om Sierra on Line. Jag skulle vilja veta vilka spel dom givit ut och när deras nya "Land of the Lounge Lizards" kommer ut. Det verker klart kul (he he).
Amiga är bäst!
Hejdå från,
Magnus Larsson, Avesta.

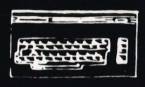
Hejsan Magnus!
Jag tror att din handlare redan har "Land of the Lounge Lizards" liggande klart för dig att köpa och spela både dag och natt!! Det är ett verkligt bra spel! Själv är jag HELTÄND på Larry, han är bara SÅ söt! Det är faktiskt hans fel att jag nästan missade deadline för SOFT Mail till det här numret. Men man kan ju inte leva av Larry och bröd allena, så nu ligger han i lådan och väntar längtansfullt på att jag ska leka med honom igen!
De övriga spelen från Sierra är minsann också bra, vilket du ju märkt. Förutom "Kings Quest 3" finns också nummer 1 och 2, dessutom har de gett ut "Space Quest", också det ett spel helt i topp.
Så det borde finnas en hel del som kan hålla dig sysselsatt de närmaste veckorna!
Hej från Hanne.

SOFT-MAIL

"Double Dragon"

Tjena Hanne!
Jag har fastnat för ett arcadespel, nämligen "Double Dragon", ett fightingspel med helt suverän grafik. Man kan vara 2 stycken samtidigt och det går ut på att som en röd och en blå karatesnubbe slå och sparka sig fram till en tjej som har blivit kidnappad av några typer som man får se i början av spelet.
Hur som helst så undrar jag om "Double Dragon" kommer till C64 och kommer det att vara liknande arcadeversionen?
Jag tycker att eran tidning är den bästa i Sverige och har nyss börjat prenumerera.
Per "Pepsi" Danson, Järfälla.

Hello Pepsi!
Du är inte den ende som gärna vill udvidga sin spelsamling med "Double Dragon", och du är heller inte den ende som jag blivit tvungen att göra besviken med att berätta att "DD" inte är konverterat från spelautomat till hemdator. Det är högst troligt att det blir det, men jag vågar inte lova något. ÄNNU!!
Vänligen, Hanne.



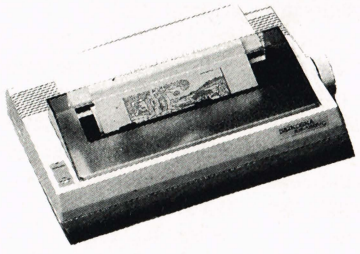
Kopia eller ej...

Hej kära Hanne.
Schyst att det finns en bra tidning som er.
Jag undrar om man kan kopiera ett orginalspel på dubbelbandspelare eller med cartridge och sedan säljer orginalet utan att anklagas för brott. Någon annan tidning (eller eran) sa att man fick kopiera ett spel om kopian stannar inom husets fyra väggar!!! Stämmer det!!!!
Jag har också förälskat mig i slå sparka spelet "Dubble Dragon" (JA!!) ÖH DOUBLE (hm), som ni förstår är detta en spelmaskin, och jag undrar om den kommer eller finns till 64'an!!??
See you later in next SOFT!!
Från Magsoft.
PS: SOFT tidningen man ALDRIG missar...

Hello MagSOFT!
Så vitt jag vet står det ingenstans att du inte får kopiera dina orginalspel, behålla kopian och sedan sälja orginalet. Det man inte får är kopiera sina orginalspel och sedan sälja kopiorna. Det kan man få böter för, och i grova fall kan man till och med få gå direkt i fängelse, utan att passera gå!
Som du kan läsa på annan plats på sidan har "Dobble Dragon" inte kommit än. Men hav tålamod!
Hanne.

ELDA ELECTRONIC

SEIKOSHA



SP 180 VC 100T/S.NLQ.mm.....2195.00
SP 180 AI 100T/S.NLQ.mm.....2295.00
SP 1200 VC 120T/S.NLQ.mm.....2795.00
SP 1200 AI 120T/S.NLQ.mm.....3295.00
SL 80 AI Laserkvalite?!!!....4995.00
SL 80 VC 135T/S.LQ..mm.....4495.00

*Alla ovanstående skrivare levereras med traktor och friktions matning, Svenska tecken och TVÅ års GARANTI.
*VC versioner är speciellt anpassade för Commodore C64/128. Kabel ingår.
*AI versioner är EPSON/IBM kopmpat. Centronic skrivare (Amiga Atari PC)

ATARI

ATARI 520 STM + SF 314 DD.4195.00
ATARI 1040F (1MB DATOR)...5195.00

PÅ KÖPET!!!
5 Disketter fulla med public domain. bla. ordbehandlare, spel, ramdisk, bildshow mm. 5 Tomma disketter. 2 Joysticks.

ST COPIER. U.S.A'S BÄSTSÄLJANDE KOPIERINGSPROGRAM .499.00

Vi har hela ATARIS sortiment ring för information och priser.

Commodore®

TILLBEHÖR TILL C64.

ACTION REPLAY MK IV.....499.00
ACTION REPLAY PROFESSIONAL...569.00
ENHANCEMENT DISKETT TILL OVAN.99.00
MOTHERBOARD 3-VÄGS.....299.00
MOTHERBOARD 4-VÄGS.....379.00
CLONEMASTER (kopiera kass.)..149.00
FINAL CARTRIDGE III.....529.00
DISKETT KLIPPARE.....59.00
LOAD IT du slipper Load Err..149.00
RESET CARTRIDGE.....79.00

Vi har ALLT i tillbehörs-väg.Saknar du något. ring oss, vi fixar mesta allt till lägsta pris. Testa oss.

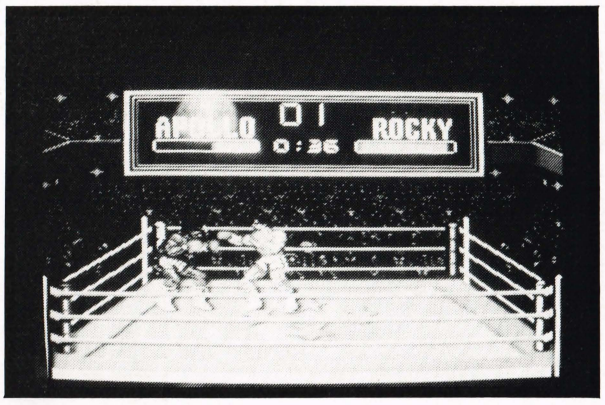
AMIGA

EXRA DISK DRIVE.....1195.00
NEC KVALITETS DRIVE.....1695.00
MARAUDER II (kopierings prog.499.00
Minnes expansion.....från.995.00

ELDA ELECTRONIC 0523-51516

lågpris . . .

SKRIV TILL: ELDA ELECTRONIC. 450 47 BOVALLSTRAND..EL.RING.0523-51516



FÖNSTER MOT TV-VÄRLDEN

SOFT öppnar ett Fönster mot TV-världen. Vår TV-spelsexpert Johan T Lindwall börjar i detta nummer sin fasta spalt med tester av de senaste spelen till de populäraste TV-spelmaskinerna. Vi lämnar över till Johan: Ordet är ditt!

SLAG I SAKEN

ROCKY (SEGA)

Hur många gånger har man inte sett på **Rocky** på bio och verkligen önskat att man kunde bli lika stark och tuff som detta muskelberg. Ni läsare måste förstå min absoluta lycka då jag fick reda på att jag kunde bli **Rocky** hemma i mitt eget vardagsrum.
Du spelar alltså den store Rocky som ska boxa sin väg emot titlar och framgång. I spelet måste Du före varje omgång genomföra ett hårt träningspass med antingen sandsäcken eller den beryktade päronbollen.Din första match är Apollo som senare kommer att bli en kär vän till Dig. Ni möts på en svettig boxningsklubb i utkanten av Manhattan. Publiken är ca ett hundratal som alla vill se blod och återigen blod. Hemskt, va ??!!Om Du klarar av Apollo kommer Du att få möta andra hårdnackade typer, bl a den blonde Drago som har tränats med hjälp av droger och robotar.
Om Du är riktigt duktig kan Du bli världsmästare. Kom igen...
★★★★

FRÅN KUST TILL KUST

RAD RACER (NINTENDO)

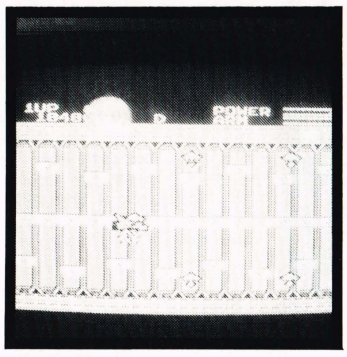
När dom sista spåren av ljus lämnat himlen, stannar Du kvar ute med din nya superbil och väntar på att tävlingen ska börja. Tvärs över Amerika, från väst- til östkusten. Okej, det är dags! Du kastar Dig ner bakom ratten och känner den enorma kraften under motorhuven. Växla upp och se dom andra bilarna försvinna som små prickar i backspegeln.
Du har bestämt Dig för att ställa upp i det beryktade tugummiralyt. En helt ny turbobil har Du även inhandlat för detta svåra men mycket roliga lopp.
Bilen som har en topphastighet på 350 kilometer i timmen kan klara allt. Svårt väglag, svåra kurvor..... Ja, bilen har allt!
I inledningen av spelet kan Du välja mellan en 328 turbo eller en stor vit F1-maskin.
Tävlingen, som består av fyra olika etapper, har olika svårighetsgrader. Man får hela tiden en viss tid på sig för varje etapp. Denna tidsgräns kan vara en aning svår att klara av ibland.
Landskapet som hela tiden susar förbi när man åker kan vara allt ifrån Vita huset i Washington till torra öknar eller vackra nattlandskap som lyses upp av ljusen från enorma skyskrapor...
★★★

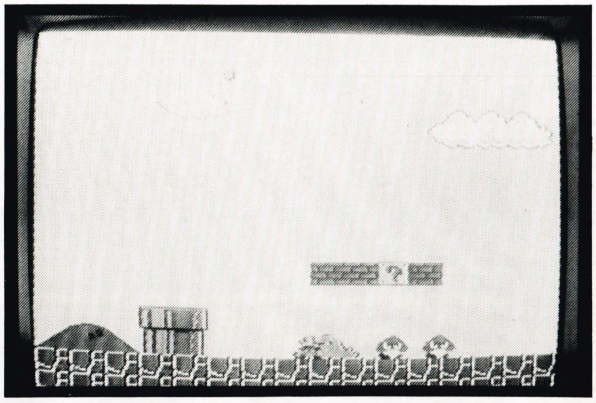
INGET LIV I RYMDEN...

TRANSBOT (SEGA)

Jorden har varit totalförstörd i flera tusen år. Nu har människor som tidigare bott i rymden bestämt sig för att åter bygga upp jorden, men det finns ett litet problem. På jorden finns en galen makthavare vars namn är Daluas, som har bestämt sig för att även han bygga upp jorden igen, men använda den som en enda stor krigsbas.
I spelet är Du en modig ung pilot som har bestämt sig för att förgöra Daluas och hans hemska rike. Till ditt förfogande har Du fått en hel rymdarmeåag och en massa vapen.Din uppgift är att åka ner till Daluas rymbas som ligger ett par ljusår ifrån Jupiter. På vägen dit kommer Du och din armeåag att möta en massa faror.
Om Du skulle klara Dig till hans beryktade rymdbas kan Du förvandla Dig til en levande krigsmaskin. Precis som en transformer, men i detta spel heter Du **TransBot**.
När Din ammunition tar slut kan Du skaffa ny genom att skjuta sönder en pansarvagn som nästan hela tiden går längst nere på skärmen.
Grafiken i **TransBot** var skrattretande dålig. Bakgrundsskärmen var oftast bara en svart sådan. Mycket dåligt!
De rörliga delarna som skott samt flygande skepp var väldigt, väldigt dåliga. Fy, vad botten! Nä, det enda som var någorlunda var handlingen, och det hjälper detta spel från bottenbetyget en stjärna til två svaga sådana.
Skärpning, Sega!

★★





BRÖDERNA KOMMER TILLBAKA

SUPER MARIO BROS (NINTENDO)

En dag blev svampfolkets fredliga kungadöme invaderat av Koopas, en stam av sköldpaddor kända för sin svarta magi. Det tysta fredsälskande svampfolket blev förvandlat till stenblock, tegelstenar och fält av hästtagel, och svampfolkets kungarike föll i ruiner.
Det enda som kan lösa förbannelsen över svampfolket och återförena dem til sitt normala tillstånd är prinsessan Flugsvamp. Men, men, hon har blivit kidnappad av kung Koopas.
Mario (Du) beslutar sig för att försöka befria den vackra prinsessan. För att kunna göra detta måste Du ta Dig igenom hela Koopas otäcka land. På vägen mot prinsessan kommer Du att möta ett antal olika faror. Det kan vara giftiga sköldpaddor, pirayablommor, skölpaddor som är fallskämsjägare mm...
Spelet består av flera olika etapper, och hela tiden blir det svårare och svårare. Du kommer att få simma i gamla vulkaner och slåss mot eldsprutande drakar. Samtidigt som Du gör alla dessa saker ska Du även försöka samla så många bonuspoäng som möjligt. Om Du vill ha ett extra liv ska Du plocka upp alla mynt som prinsessan har tappat på vägen till sin hemska fångenskap.
Super Mario Bros är ett mycket bra spel. Om Du vill ha det klart bästa spelet till Nintendo ska Du köpa detta superspel. Det har väldigt bra grafik, ljudet är suveränt - ja, allt är perfekt! Helt klart mycket prisvärt!
★★★★★

PANIK I BANKEN

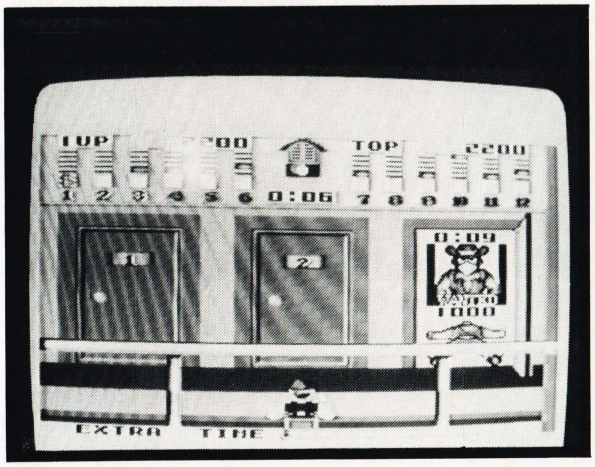
BANK PANIC (SEGA)

Jag har alltid velat bli en kallhamrad sheriff i någon dammig västernstad. I spelet **Bank Panic** får jag möjlighet till detta.

På senaste tiden har ett ökänt gäng rånat stadens bank ett antal gånger, och nu har bankpersonalen krävt att få beskydd mot dessa hemska banditer. Som sheriff i staden har Du fått denna uppgift. Hela handlingen i spelet sker i bankokalen, där man kan se hur banktjänstemannen jobbar flitigt bakom sin disk. Man ser även tre stora blanka dörrar. Igenom dessa dörrar kan bovarna komma in, men även vanliga hederliga medborgare som vill sätta in sina sparade pengar. När en dörr öppnas måste Du snabbt avgöra om det är en bov eller en kund som kommer. Om Du nu mot förmodan skulle skjuta ner en vanlig medborgare så mister Du genast ett liv. Det gäller att se upp...

Bovarna kan även ha med sig en bomb när de försöker råna banken. Om Du skjuter på bomben istället för tjuven kan hela banken flyga i luften.

För att kunna spela spelet måste man ha Segas egen strålpistol. Denna pistol kan uppmuntra till fusk, då det är möjligt att hålla pistolen precis vid tv-skärmen och skjuta. På detta sätt missar man ingen tjuv eller bov, men i gengäld blir det väldigt långtråkigt i längden. Det förstör nöjet....
★★★

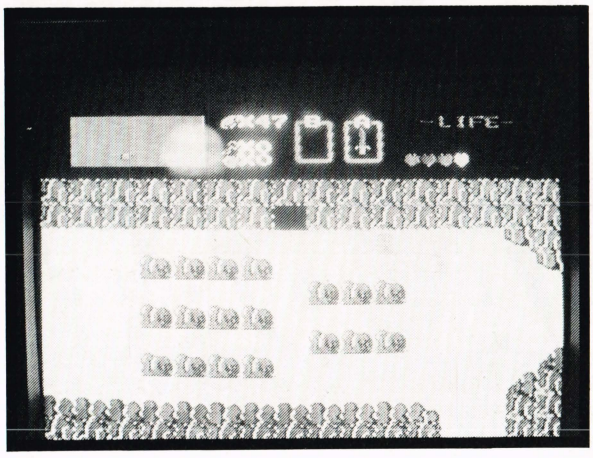


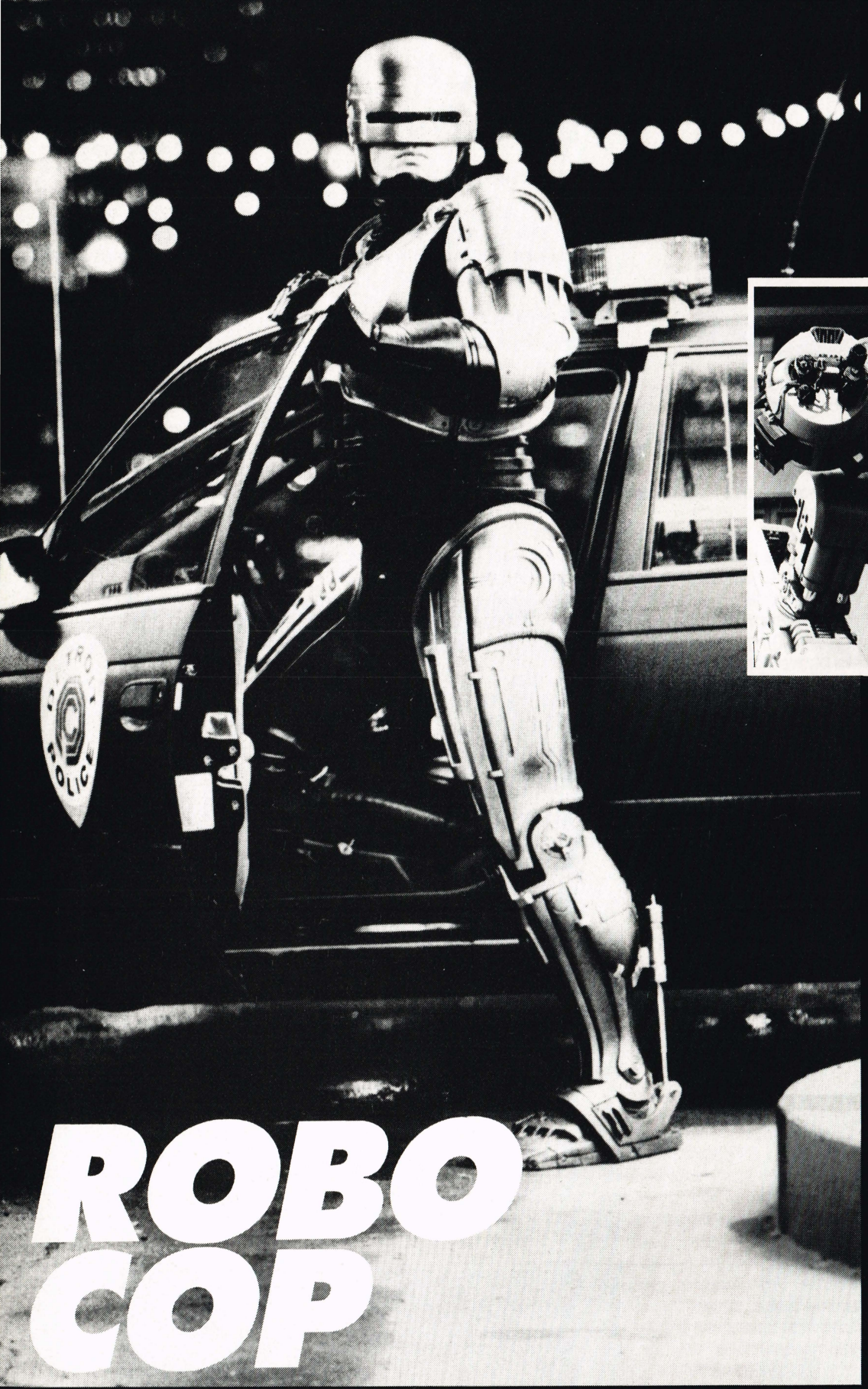
LEVANDE LEGEND

THE LEGEND OF ZELDA (NINTENDO)

För länge, länge sedan befann sig världen i ett tillstånd av kaos. Mitt i detta kaos fanns ett litet kungadöme som hette Hyrule. I Hyrule fanns en legend som vandrade vidare från generation till generation. Legenden handlar om 2 gyllene trianglar som båda ägde magiska krafter. Den ena var kraftens Triforce och den andra vishetens Triforce. En dag invanderades detta fridfulla kungadöme av en fientlig armeåag som stal dessa två underbara trianglar. Denna hemska armeåag leddes av Ganon, ondskans och mörkrets mäktige prins.
Zelda, som var prinsessa i Hyrule, lyckades i sista stund dela upp vishetens Triforce i åtta olika fragment och gömma dem på olika platser i landet undan Ganons giriga samt feta händer. När Ganon fick reda på detta tog han och fängslade Zelda i ren ilska. Ute i det f d fridfulla landet bestämde sig en ung man vid namn Link att befria Zelda och förgöra Ganon.
Först av allt måste Link finna de åtta fragmenten för att senare kunna möta den stora samt kaxiga Ganon.
Link har fått veta att de olika fragmenten är gömda i hemliga tunnlar under jorden. I skogarna finns flera tunnlar och grottor, där köpmännen håller till. Där kan Link (DU!) köpa värdefulla hjälpemedel och föremål som kan vara bra i kampen mot Ganon.
Det kan hända underliga saker vid alla de bäckar som Link passerar. T ex kan olika goda féer ge värdefulla gåvor och skatter.
Ingångarna till tunnlarna kan ibland vara väl gömda och svåra att finna, men på sin vandring får Link hela tiden värdefull information om hur han ska finna dem.
Du har flera vapen att välja på. Svärdet, bumerangen och pilbågen är bara tre av dem. I farliga situationer måste Du snabbt veta vilket vapen Du ska använda.
Ska Du ha någon som helst chans måste Du utforska tunnlarna i rätt ordning och även ha ett kompass med Dig. Det är viktigt!
Om Du klarar av att lista ut Ganons svaga punkt, så blir alting som förr. I annat fall kommer det underbara kungariket Hyrule för alltid att förbli i mörker och sorgsenhet. Kämpa, på!!!
Grafiken och dess utformning är stundtals väldigt bristande, men detta kompenseras i gengäld av den fantastiska handlingen. Det är hela tiden väldigt spännande.

★★★

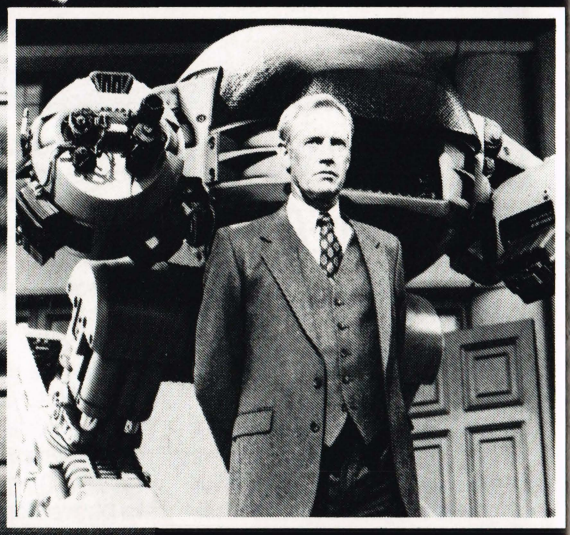




ROBO COP VIA DATOR

"Robocop" är namnet på en av de hetaste science fiction-filmerna just nu. Och därför blir den också spel - datorspel, förstås. Så tryck på knappen och spela med i filmen: Robocop via dator.

När det gäller posering står Robocop inte efter vare sig Charles Bronson eller Arnold Scwarzenegger.

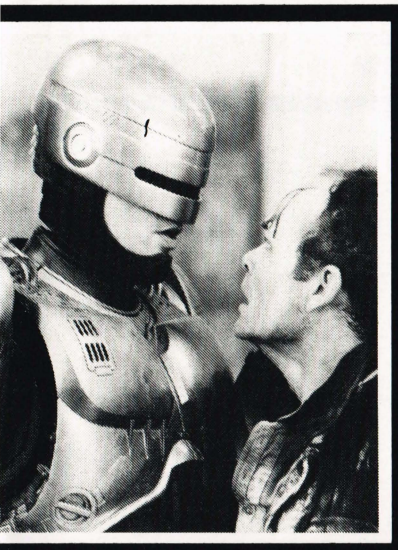


En totalt mentalt störd och destruktiv historia, denna ED 209. Ja, det är alltså prylen, inte gubben, vi talar om.

Robocop är namnet på framtidens snut. En tuffing med kropp av stål och hjärna som en dator.
Robocop är hälften människa, hälften robot. Han har tre huvuduppgifter:
1. Upprätthålla lag och ordning.
2. Tjäna allmänheten.
3. Beskydda de oskyldiga.
Och dessutom är han alltså huvudperson i en film som just nu härjar på landets biografer. Filmens titel? Robocop, naturligtvis.

Inte helt ofarligt

Att Robocop också kommer som datorspel förvånar väl knappast. Men att det först kommer i september är något av en nyhet. Som de säger hos Ocean:
- Vi vill hellre ta god tid på oss och - programmera ett ordentligt spel, än stressa och släppa ut ett skräpspel till affärerna.
Det är något av ett scoop att SOFT redan nu kan berätta om Robocop. Vi var på sneak-besök hos Ocean och snokade lite bland prylarna, för spelet är faktiskt bara på startstadiet ännu - det ska fortfarande göras en hel del innan det är klart.
Men så tittade vi på filmen.
I Robocop har vi flyttat fram till en inte allt för avlägsen och skrämmande framtid, där värlsnyheterna är av ett helt annat slag. "Sydafrika har atombomben. Upprors-



Men gubbe lille, det kommer ju ketchup ur skallen på dig. Gå genast hem och bada!

Robocop in action i Delta City. Lägg märke till de söta pojkarnas ansiktsuttryck...

styrkor håller fortfarande flygplatsen i Acapulco ockuperad. Och den stora nyheten i TV:s nyhetssändning är den flodvåg av kriminalitet som sköljer in över USA".

En av de hårdast drabbade städerna är Old Detroit, där 31 poliser fått sätta livet till sedan Security Concepts Inc. (ett av många dotterbolag till OmniConsumer Products) tagit över kontrollen.

Konstruktörerna på firman trodde att de hade svaret på allas böner och alla brottslingars skräck med sin ED 209, en larmande, tungt beväpnad "ordningsmakts-droid".
Men det hoppet höll bara till den dag ED 209 gick bärsärkagång och perforerade en oskyldig försäljningschef. Tillbaks till ritbordet...

Något helt nytt behövs. Någon *sak* i stil med Murphy (spelad av Peter Weller), en tvättäkta supersnut.
Chansen uppstår när Murphy råkar ut för en olycka när han förföljer en lastbil full med skurkar. Han kommer i sin turbocruiser men skickas i retur i en likpåse.
En av Old Detroits fullständigt hämningslösa banditer använde det 32 offret som levande måltavla...

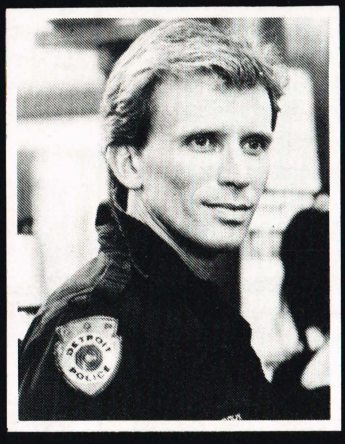
Star Wars-prylar

Murphy är den stora chans som Security Concepts unga utvecklingsdirektör Morton väntat på. Med de jordiska kvarlämnorna av Murphy kan han få igång sin Robocop-prototyp, förödmjuka Jones (ledaren för ED-fiaskot) och imponera på "Den Gamle".

Som halvrobot får Murphy de snabbaste reflexer som modern teknologi kan erbjuda, minne med datorhjälp och en otrolig överlevnadsvilja. Han blir önskedrömmen av en polis i den vilda framtidsvärlden.
Det praktiska utförandet av ED 209 och Robocop krävde en massiv stab special effects-folk. Specialisten Rob Bottins (The Thing & The Howling) säger själv att Robocop är hans hittills svåraste uppgift.
Det tog sex månader och en mängd farliga kemiska expriment innan Robocop-kostymen blev perfekt.

Men Robocops rival, ED 209, skulle ju också vara en häftig figur. Phil Tippet, som vunnit en Oscar för sina Walkers och andra tekniska vidunder i The Empire Strikes Back, sattes på uppgiften.
Tippett såg ED 209 som en krabbliknande och klumpig robot ("han visar sig ju trots allt att vara ett mordiskt misstag"), och så blev det.
Utanför filmens verklighet fanns det två versioner av ED 209, en 2 meter hög och nästan lika bred tingest och en miniatyrmodell. Det är miniatyren du ser gå bärsärkagång på filmen.

Från överklassluder i Brian DePalmas "Dressed to Kill" till kvinnlig konstapel. Ett stort språng...



Så såg supersnuten Murphy ut innan han drog på sig pajaskostymen.

Robot med känslor

Robocop är endast programmerad till att patrullera i storstadens krigszon, inget annat.
Men Murphys minne tränger efterhand in i Robocops nervnätverk. Det är det enda "lilla" programmeringsfelet i den annars helt perfekta "maskinen".
Denna "bug" ser vi dock inte mycket av i filmens klimax som äger rum i ett nedlagt stålverk i Pennsylvania. Där konfronteras Murpy, alias Robocop, med bödlarna från hans tidigare liv.

Ja, Robocop är en film med massor med våld och action. Och det kan man tycka vad man vill om, här är det i alla fall full valuta för pengarna.

Eller som en av filmrecensenterna uttrycker det: "Personligen älskade jag varenda våldliga, snuskiga, perversa minut av denna utmanande råsop mot känsloapparaten. Skrämmande, särpräglad och kul Robohit".

Ocean på krigsstigen

Robocop har givetvis blivit en enorm hit i Guds eget land. Filmen har spelat in en bra bit över 50 miljoner dollar enbart i USA.
Filmen kommer antagligen aldrig att slå igenom ordentligt på våra filmkulturella breddgrader, men den är en upplevelse som varje sann science fiction- och actionfantast inte bör missa.
För övrigt är Robocop inte enbart god underhållning.

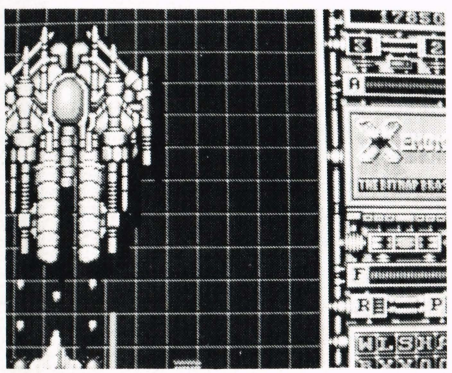
I USA är man igång med att introducera en ED 209-liknande maskin som kan ta över en del av säkerhets- och fångvaktares arbete. Lyckligtvis har den inte fått vapenlicens än.

Det är Ocean som lyckats sno åt sig softwarelicensen till Robocop. Övertalningschecken lär ha varit på ett sexsiffrigt belopp, så Ocean lär knappast ha råd att göra en dålig datorversion.

Den något sena septemberlanseringen av Robocopspelet passar fint till tidpunkten för videolanseringen av filmen. Så när din lokala videobutik får in filmen har också den lokala datoraffären spelet. Fin timing, Ocean...

Mårten S Nielsen

SOFT check

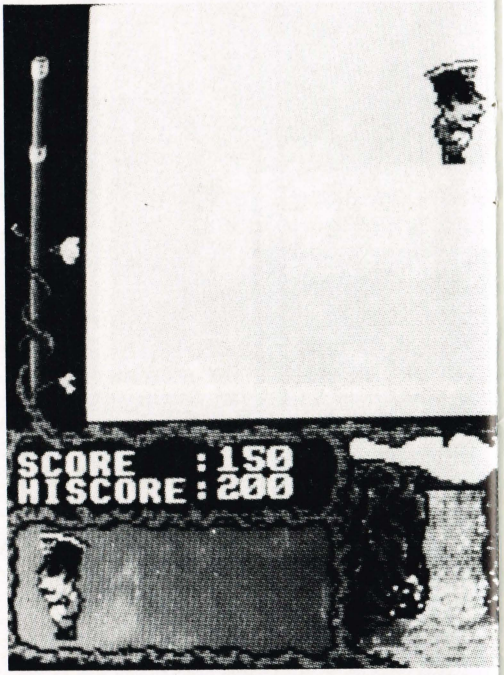


ARCADE-KVALITET HEMMA

Att Amiga har fin grafik vet väl de flesta. 4096 färgkritor att välja mellan ger ju en rätt stor låda, och lägger vi ljudet till är vi nästan framme: Amiga är faktiskt en gedigen kopia av de spelmaskiner vi kan se runt omkring.
Men hur är det med spelen Har de också samma höga kvalitet - är de också lika bra som spelautomatspelen? Tyvärr, nej, är Er utsände tvungen att medge. Eller, det vill säga: Nej tills nu.
Väntetiden är nämligen över. Amigainnehavarna behöver inte längre hålla tillgodo med medelmåttig husmanskost konverterad från C64 eller hädangångna VIC-20. Arcadekvaliteten har kommit. Spelet som på allvar utnyttjar Amigans megagrafik.
Xenon heter det. Ett häftigt skjut-på-allt-som-rör-sig-och-lite-till-spel, som (naturligtvis) utspelar sig i yttre rymden. Jaja, vi vet om det - själva förhistorien är inte precis genial. I gengäld är programmeraren Eric Mathews det. Han har lyckats skruva ihop ett spel som får alla övriga Amigaspelsproducenter att hulkande bryta ihop. Med andra ord: **Xenon** är det första spel som på allvar bevisar att Amigan faktiskt kan mäta sig med spelhallsautomaterna, både när det gäller grafik, ljud och hastighet.
Idéerna i **Xenon** har vi sett förr, men det är inte de sämsta ideerna. Man har "lånat" lite från Slap Fight, lite från Terra Cresta och Xevious och även lite från danska M.A.C.H. (det verkar så i varje fall).
Du styr en flott liten Space Fighter som far omkring över några suveränt tecknade grafikvärldar och skjuter allt i småbitar. Förhistorien är en lång science-fictionharang om att du ska rädda universum som håller på att kollapsa och en massa annan tomgång. Men never mind, du vet ju ändå vad som gäller: tryck den lilla röda i botten och panga på!
Melbourne House har verkligen lagt an på detaljerna i **Xenon**. Tag bara starten, där en fräckt digitaliserad Captain Xod tonar fram på skärmen och en syntetisk röst uppmanar dig att vara beredd för sektorn. Flott. Eller ta game over-sekvensen där skärmen börjar snöa precis som när TV stänger av sändaren för kvällen. Häftigt.
Att **Xenon** är en höjdare kan du väl knappast vara i tvivel om. Okej, rymdskjutande är ju egentligen enklast tänkbara typen av spel, men med en sådan här helgjuten produkt är det fortfarande kul.
Vi har bara sett på Amigaversionen, men varianter till C64 ocg Amstrad är på gång. Om dem kan vi bara säga att de knappast blir lika bra - det här går knappast att proppa in det lika suveränt i en liten maskin. Därför är det nog en fördel att se spelet i affären innan du handlar hem det till din C64/Amstrad. Du behöver inte kolla Amigaspelet, det kan du handla direkt.
Att Melbourne House samtidigt lanserar **Xenon** som arcadeautomat bevisar bara att man kan jobba åt andra hållet också (alltså göra om dataspel till spelautomat). Och det säger väl också en del om kvaliteten...

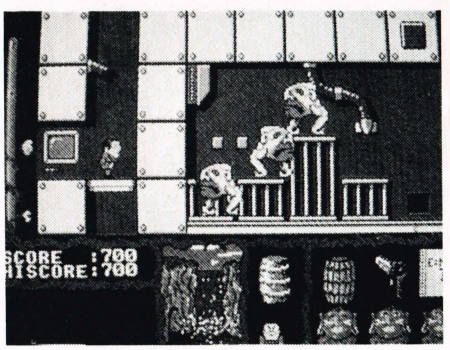
Duffy

Grafik	★★★★★
Ljud	★★★★
Action	★★★★
Fängslande	★★★(★)
Pris/kvalitet	★★★★(★)

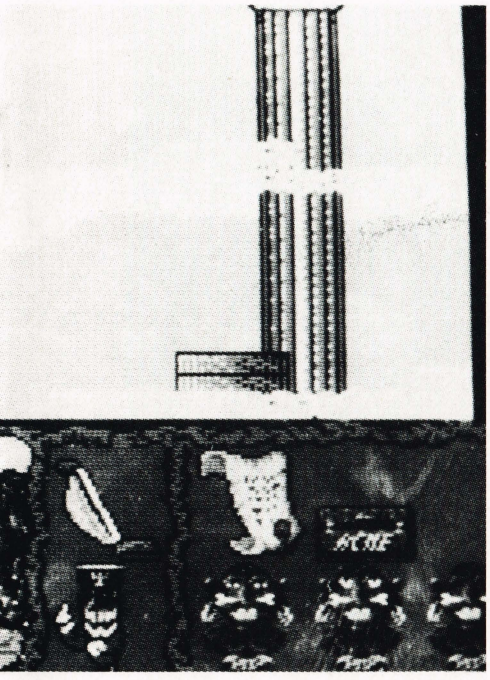


SERIE SOM SPEL

Kom och hälsa på en hispig professor. Hans namn är Albert Eyestrain och han är jordens klokaste gubbe (något i stil med professor Balt-Balthasar, remember? Kraj!).
Problemet är att professor Eyestrain är en smula knepig att få tag på just nu. Han förutsåg jordens undergång i form av en meteor på kollisionskurs med jorden, men ingen ville lyssna på honom. Därför har han nu i sin desperation flytt långt ut i ingenmansland. Men folket på jorden har äntligen fått syn på meteoren som susar mot jorden.
Det finns dock ett minus. Eyestrain är den en-



de som kan förhindra katastrofen. Och Ta-ta-ra-taaa: Just DU är utvald att leta upp Albert Eyestrain och hämta hem honom, så allt allt kan ordnas upp och livet bli som förr igen. Ställer du upp?
Okej, tryck då på fire och starta din expedition.
Det finns fem olika expeditionsledare att välja mellan, och de kommer från fem olika länder. De fem globetrotterna är Wilbur Fortisque-Smith, Herr Wolfgang Schmuck, Wu Pong, Big John Caine och Henri Beaucoup. Vilka länder de kommer från får du gissa själv. Vilken expeditionsledare du än väljer att vara



blir du ledsagad av en samling lokala "kulis" som bär allt ditt pick och pack. Ditt bagage hittar du på din väg, och här är det viktigt att du kommer ihåg vilket land du kommer från. T ex har japanen givetvis mest nytta av en kamera medan engelsmannen vet hur han ska använda ett cricketbat som vapen. Men alla har nytta av ett paraply, även om det inte regnar. Det kan man nämligen använda som fallskärm när man hoppar. Smart.
Terramex är ett sött litet spel som inte sätter blodet i svallning och som säkert kommer att bli populärt bland alla oss under 10. Men ändå - det är värt pengarna, speciellt om (när) det kommer som lågprisspel.
Grafiken är njutbar, ljudet inte upphetsande (dock inte dåligt) och historien bakom spelet är mycket småputtrig - det bygger på en engelsk tecknad serie med samma namn, och serien följer med i en slags miniutgåva i själva spelet.
Sött spel, inte upphetsande, men trevligt.

Duffy

Grafik	★★★
Ljud	★★
Action	★★★
Fängslande	★★★
Pris/kvalitet	★★★

Här är de nya SOFT Check-betygen:

★	**Uselt, gå långa omvägar!**
★★	**Dåligt. Mer lämpat som lågprisspel.**
★★★	**Standard, men inte mer heller.**
★★★★	**Klart över standard. Bra!**
★★★★★	**Fantastiskt. KÖP!!**

SÄNGLAMM

Borta hos Beam Software (GO!) har de verkligen blivit originella med avseende på speltitlar. Deras senaste tut i joystickhornet heter **Bedlam**, något som jag från och med NU översätter till Sänglamm. Det är en engelsk lek som påminner lite om att "räkna får" (och tror du på detta har jag ett par Eiffeltorn som jag gärna vill sälja till dig...).
Aaaaj, slå mig inte, snälla chefredaktören. Jag lovar att sluta tramsa och komma igång med recensionen istället. Okej folks - Jag ska berätta lite om Sängl... äsch! **Bedlam** är ett Uridium-typ-spel nr 6912 i år. Det är bara det speciella med det att det är ett av de bästa, om inte det allra bästa, i genren. Man har nämligen lagt på en hel del godis ovanpå enligt tårtmetoden.
Spelets hyperoriginella bakgrund är att du är kadett på Imperiets Pilotskola och har nu stoppats in i den värsta stridssimulatorn av dem alla, Sänglamm. Detta är närmast en säng på storlek med en fotbollsplan, för spelet innehåller 17 banor, var och en ca 10 skärmar hög. På varje bana finns en rymdstation med en yta som gör att Dödsstjärnan verkar löjlig vid jämförelse. Det finns off course kanoner, radar, elektriska fält och pyramider som döljer märkliga saker. Det kan t ex vara 30 sekunders osårbarhet, minor (smartbomber), extra liv eller en teleporter som transporterar dig till ettav fyra interstellära flipperspel där du kan få en avsklappnande runda flipper mitt i ditt ansträngande heta space action faction. På flipperbanan kan du skjuta på nästan vad som helst och tjäna massor med poäng, men megamaximiljonerna kommer först när du träffar fjädermekanismen som skickar fram kulan. Den kan du styra omkring på banan med både lasern och med flippar som är strategiskt placerade på banan. Flippandet ger dig så mycket pääng att räknaren inte hänger med, utan står och snurrar en bra stund efter det att du blivit färdig med banan.
Nu sitter du säkert med ett salit leende på läpparna och tänker att det här är rena rama julbordet - bara att ta för sig. Nope, det är det inte!!! Här finns nämligen en ordentlig arsenal med banditer, mördare och stråtrövare (i dagligt tal aliens) som försöker göra livet surt för dig. De kommer inflygande på skärmen i Galaga-aktiga formationer, och jag kan inte rekommendera att du står där de vill komma fram. Lyckligtvis finns ett eller flera "säkra ställen" för varje formationstyp där du inte kan bli träffad, men i gengäld står i ytterst fördelaktig "rosta aliens"-position. Om man då är så mycket Hans Henrik att man kan zappa en hel formation blir man odödlig (tidsbegränsat), vilket man givetvis utnyttjar till att göra sig av med nästa formation. Om man alltså väl blivit odödlig är det ganska lätt att behålla den en bra stund, och samtidigt kan man skrapa ihop lika mycket poäng som Sveriges samlade utlandsskuld - i lire.
Förresten finns det två typer av missiler, de dumma och de smarta. De dumma kommer flygande i riktning mot dig i den naiva tron att du låter bli att flytta dig så att den kan kamma och ge dig en kyss. De smarta däremot är värmesökande och är därför otrevliga att argumentera med, när man samtidigt har aliens och kanontorn visslande om öronen.
Ett klart plus med Kojfår är att man kan spela två spelare samtidigt. Man kan inte sjuta på varandra, men man kan knuffa på varandras skepp. Och tro mig - det finns inget så tillfredsställande som att flyga sida vid sida med polarn och med en vältimad knuff botr mot en alien förvandla honom till en rykande skrothög och man har hela banan för sig själv. Det är helt enkelt bättre än... ja, bättre än... att nysa!
Efter var fjärde bana kommer ett moderskepp som ska mulas, varefter pongen välter in. Och det är inte så knepigt som det låter, programmerarna har byggt in en verkligt användarvänlig finess: När ens sista skepp desintegrerats på bana sju behöver man inte jobba sig igenom sex banor för att komma dit igen. Startar man med Commodoreknappen börjar man på bana sju igen, och slipper alltså ta sig igenom de alla de lätta banorna för att få se något nytt. Samtidigt betyder detta att till och med Mårten har en chans att klara Bäddbäää (om han får ett år på sig).

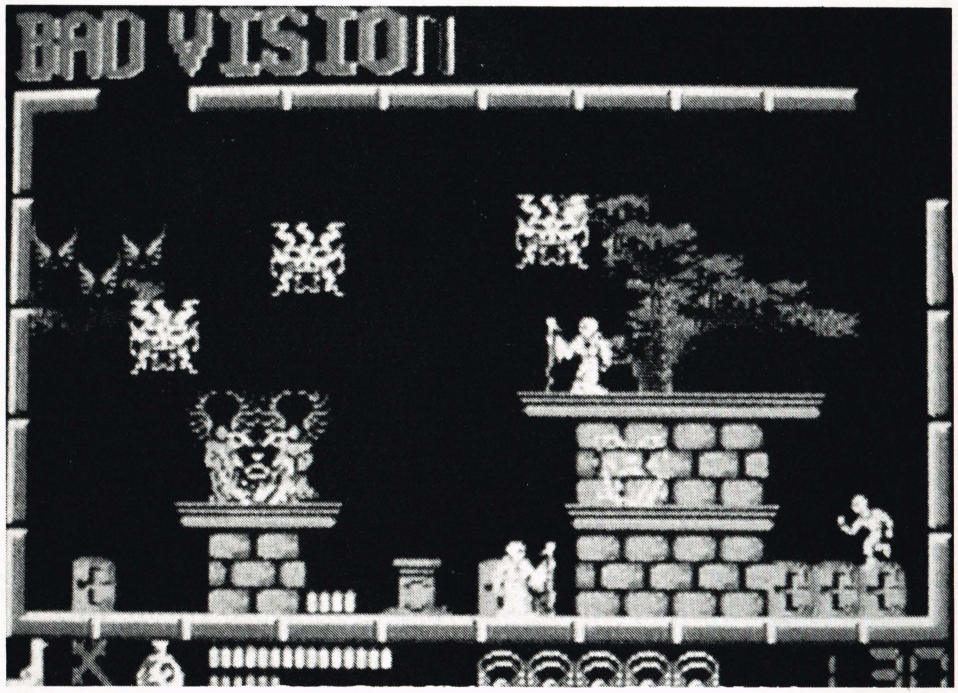
Hans Henrik

Grafik	★★★★
Ljud	★★★
Action	★★★★
Fängslande	★★★★
Pris/kvalitet	★★★★

SOFT check

större hopp, extra liv teleporters och slutligen kalkar (kyrkliga vinbägare) som förökar drömtillståndet ett hack.
Detta är det ena sättet (det råa) att vinna i spelet på. det andra, fegismetoden, går ut på att du ska gå in i så många rum som möjligt innan väckarklockan når till 8:12. Då startar klockradion och befriar dig från mardrömmen med Hasse Tellemar och "Ring så spelar vi".

Ja, det låter ju spännande och så, alltihop, och det är faktiskt rätt bra utfört med settvärre grafik och hörtsämre ljud. Det enda

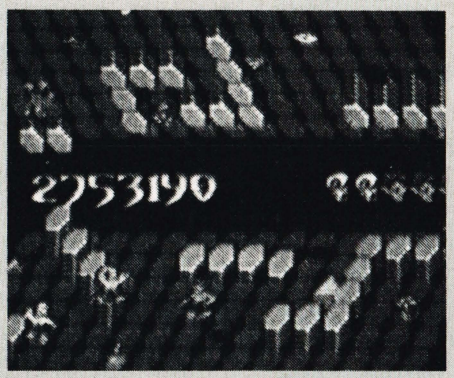


SKRÄMSELMARA

Hör du som jag till typen som älskar att se skräckfilm, trots att det egentligen är en form för självplågeri? När man går hem ensam spanar man nervöst över de nattomma gatorna, och när man äntligen kommer hem (givetvis visslande för att skrämma bort eventuella zombies) och går i säng dröjer det inte länge förrän klädhögen i hörnet i månens sken ser ut som en blodtörstig Gargoyle som bara väntar på att du ska somna så att den kan överfalla dig. När du äntligen somnar går ditt undermedvetna helt i spinn och pinar och plågar dig med mardrömmar tills du sätter dig upp i sängen, skrikande och badande i kallsvett.
Då borde **Frightmare** från Cascade Games vara ett spel precis i din smak. Här gäller det nämligen att uppnå värsta tänkbara mardröm innan du vaknar. Spelet består av en lång rad drömmar, med namn från Bad Dream till Nefarious Frightmare. Helt precis finns det 98 stycken, den ena värre än den andra, och var och en består av fyra skärmar (så vitt jag vet) där du ska samla ihop olika saker och sedan gå vidare till nästa bana. Du kan hitta pistoler som kan skjuta några av odjuren, holy water som dödar andra odjur, en klocka som bromsar tiden, ett krucifix som "fryser" andra odjur, vingar som ger problemet är att det är lite för svårt. Nu är ju jag en gammal ärrad joystickekvilibrist som varit med sedan Defender på ZX-81, men inte ens jag kom längre än till en Horrible Dream innan alla mina liv försvunnit ned i magen på hungriga dödskallar och avhuggna händer. Kvar stod jag med evig sinnessjuka, som dock lätt kunde kureras med ett tryck på restart. Det är möjligt att **Frightmare** kan vara bra som sysselsättningsterapi för arbetslösa, men jag anser att mitt liv är för kort för att jag ska lägga 2 månader på att klara alla 98 mardrömmarna och få en highscore. Nej, ge mig lite Huey Lewis och en omgång Ports of Call (f n redaktionens favoritspel, ett spel där det gäller att fixa pengar), så ska jag sitta på ändalykten ett par månader tills jag rundat miljarden.

Hans Henrik

Grafik	★★★(★)
Ljud	★★★(★)
Action	★★★
Fängslande	★★★
Pris/kvalitet	★★★



WEIRD TROLLSPEL

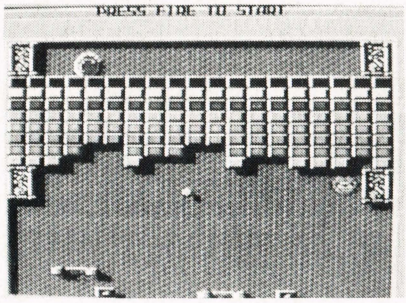
Så är Palace Softwares nya Outlaw-label på gång igen. Och ännu mer weird än förra gången.
Uppföljaren till Shoot'Em Up Construction Kit heter **Troll** och kommer från programmeringsteamet Denton Designs.
Troll handlar naturligtvis om - troll, helt precis om hur ett rigtigt troll överlever den barska verkligheten. Trollet heter Humgruffin och har dig som guest star till att lösa sina problem.
Humgruffin, som är ett stort och trevligt troll (precis som du), har genom en olyckshändelse hamnat i den underjordiska världen Narc. Och han märker snabbt att landets kristallgrottor inte är några trevliga ställen. Grottorna bebos nämligen av en ras maniskt ondskefulla nissar.
Men han vet också att hans enda flyktmöjlighet är att vända den trollformel som skickade honom till Narc. Detta gör han genom att ta huvudkristallen i varje grotta och sätta den i amuletten.
Till sin hjälp har han flip-pyramiderna som skickar honom till "andra våningen" i grottan, flugsvamparna som skickar honom till ett nytt rum samt förmågan att göra dödsgrottor.
Låter det märkligt?
Det är det också.
Grottans andra våning är nämligen placerad så att du är tvungen att stå på huvudet, om du nu inte kan vänja dig vid att gå med huvudet nedåt. Och så är det genom hela spelet.
Vi lyckades inte komma underfund med **Troll** helt och hållet under den förhållandevis korta testperioden, vilket helt klart har tagit bort något av nöjet med spelet.
Men grafiken och ljudet är utmärkt, fast en smula enformig. Själva spelandet är också ganska tilldragande, men det kan nog inte förväntas hålla dig vaken flera nätter i sträck. Spelet är som sagt weird från början till slut...

Mårten

Grafik	★★★
Ljud	★★★
Action	★★★
Fängslande	★★★
Pris/kvalitet	★★★

UTBROTT

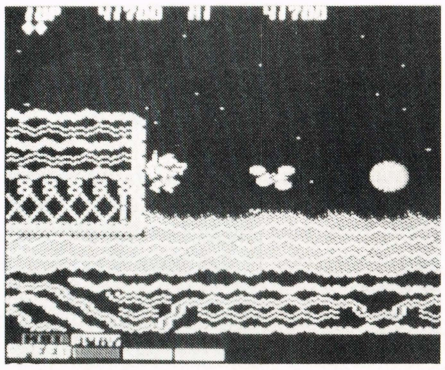
I begynnelsen var ingenting. Och han sade: Varde Breakout. Och det var Breakout.
Så börjar datorspelens Genesis, den första boken.
Breakout var en version av Pong, världens första äkta datorspel. Och Breakout var spelet som kopierades på ett otal TV-spel i tidernas begynnelse, alltså i slutet på 70-talet.
Du kommer säkert ihåg det om du låter dina tankar vandra tillbaka i minnets dunkla djup: På en svartvit skärm, ackompangerad av diminutivt ljud, far en fyrkantil grafikkladd runt och träffar vita grafikrektanglar, "tegelstenar", allt medan du med en deformerad bat ska hindra den från att försvinna över nedre skärmkanten.
Jaja, Breakout var det hetaste heta på den tiden vi var unga med rosor på kinden och solsken i blick. Idag, när skäggväxten har nått Mickey Rourkska proportioner, krävs det mer för att vi ska bli begeistrade. Men detta har fler och fler firmor försökt råda bot på.
Ocean gjorde det med Arkanoid, en lyxversion av Breakout med färger, ljud, flotta banor, massor med extrabollar och små kul effekter. Strax efteråt kom Gremlin med sitt Krakout, ett ännu mer modernt up-to-date Breakout, och sedan har strömmen fortsatt.
Senaste tillskottet i raden av Breakout-kloner av modernt snitt är **Traz** från Cascade.
Och man frågar sig givetvis: Vad ska nu det här vara bra för? Men det är innan man sett närmare på själva spelet och märkt att det är det häftigaste av dem alla.
Först och främst har **Traz** sitt eget inbyggda Construction Kit, så om du tröttnar på de 64 färdiga banorna kan du lätt göra dina egna! Grfaiken är snygg och färgerna väl valda. Och



så har du möjlighet att styra mer än en bat. Flott, och en smart detalj som ger **Traz** det där lilla extra.
Väljer du/ni att spela två spelare bör du veta att det går vilt till. Ni spelar nämligen inte alltid tillsammans, utan ibland blir ni motståndare. Och som en extra liten finess byter ni bats med jämna mellanrum. Det gäller alltså att hålla koll på vad som händer på skärmen. Det är inte alltid lika lätt att följa med i vem som styr vad och vart.
Det händer saker i **Traz**, och du vet inte alltid vad...!

Duffy

Grafik	★★★
Ljud	★★★
Action	★★★★
Fängslande	★★★★
Pris/kvalitet	★★★(★)



SUPERTAM ACTION

Du spelar rollen som löjtnant Henry som ska befria en blå planet från den djävulske Bozon. Din kompis spelar rollen som partnern löjtnant Sanders.
Uppgiften utförs givetvis som en gigantisk tvåmansvendetta mot allt som rör sig.
Planeten består av 16 horisontellt scrollande bakgrunder med en av tre förutbestämda svårighetsgrader.
Som brukligt är har man möjlighet att byta ut sina prylar mot bättre d:o på vägen. Möjligheterna är hastighet upp/ned, trevägsskott, tail gun (skjuter i tre olika riktningar), mega bazooka, launcher och värstingen av dem alla: den automatiska laserkanonen.
Dessutom kan du samla upp alpha- och betastrålar samt bonusprylarna ko, tunna och jordgubbe?!
Men låt dig inte luras av den nästan till 100% ordinära shoot'em up-ploten. Det skulle vara vanvett att säga något så fint som ordinärt eller genomsnittligt om **Side Arms**.
Grafiken i **Side Arms** är absolut inget att skriva hem om till annat än en VIC 20 med ett par Kb RAM. Sprites, bakgrund och gameplay är en oändlig usel upprepning.
Omväxling i fiendernas taktik är ett icke existerande begrepp.
Ljudet är ett skämt.
Sist men inte minst har programmerarna "glömt" en massa saker från det riktiga Side Arms i konverteringen.
Side Arms tar priset som detta nummers klart sämsta fullprisspel. Köp det och gräm ihjäl dig!

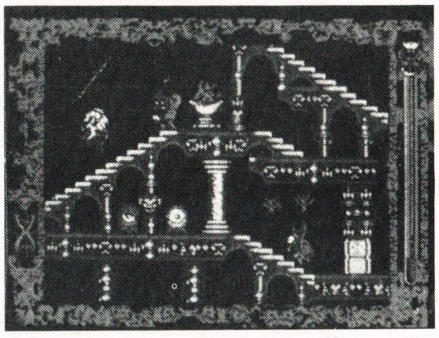
Mårten

Grafik	★
Ljud	★
Action	★
Fängslande	
Pris/kvalitet	**NEJ**

VAMPYR-IMPERIET

Buh!
Gillar du vampyrer och andra ohyggliga demoner får du kanske Bingo här. I **Vampire's Empire** från tyska Magic Bytes spelar du rollen som vampyrologen Van Helsing, vars uppgift är att utforska dessa vampyrer och demoner.
Du har läst i en gammal bok om vampyrer att det finns en mängd olika arter av dessa. Några med jättehuvuden som älskar att skrämma oskyldiga katakombvandrare genom att ropa oanständigheter och leka väderkvarn med armarna, kvinnliga demoner klädda i... faktiskt ingenting som går omkring och visar sina stora... hm, sevärdheter osv.

I **Vampire's Empire** lurar massor med faror och inte minst frestelser för en gammal forskare.
Det enda du i verkligheten kan göra för att klara dig är att hänga upp vitlök i rum och gångar. Det kommer att stoppa de övernaturliga, och kastar du en krans som träffar en av bestarna... amen!



SOFT check

Men givetvis behövs det mer än vitlök för att stoppa den värste av dem alla! Jo, jag talar om den fruktansvärde Greve Dracula himself. Ord kan inte beskriva den otrevnad han sprider kring sin skepnad. Enda sättet du kan krossa honom på är att visa honom dagsljus. Lyckligtvis är du utrustad med ett antal speglar och en kristallkula, och är du listig nog kan du leda ner en ljusstråle i de djupa grottorna under hans slott och stoppa denna fasansfulla mardröm.
Grafik, ljud och action är i topp, och otrevligheter och olustkänslor lider spelet heller inte brist på.
Nu är du varnad!

Duffy

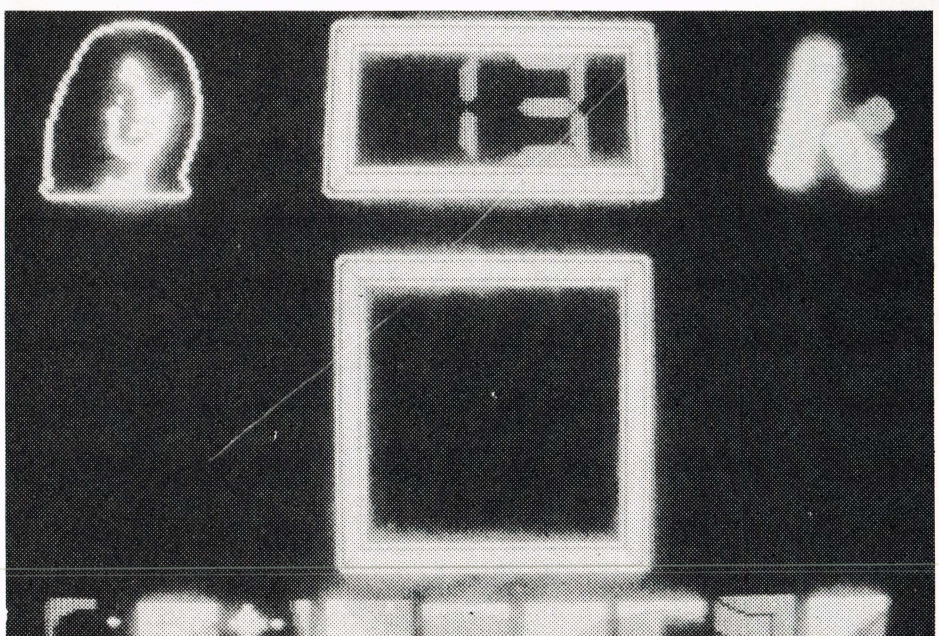
Grafik	★★★★
Ljud	★★★
Fängslande	★★★★
Action	★★★★
Pris/kvalitet	★★★★

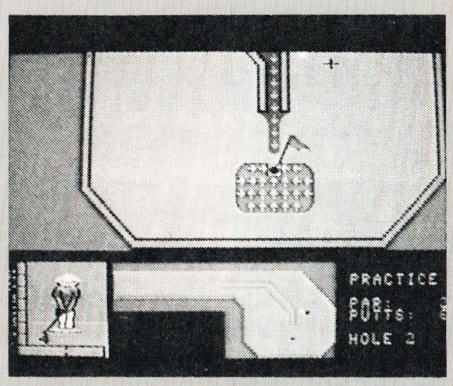
KRYPTISKT NEJ-TACK-SPEL

Tidigare har vi här på Check-sidorna recenserat "Blockbusters", en sorts Trivial-klon och gissningslek från England med en påfrestande programledare i digitaliserad version på skärmen.
Firman som låg bakom heter TV Games, och de har specialiserat sig på att ge ut datorspel byggda på engelska TV-frågetävlingar för folk som inte kan gå och tugga tuggummi samtidigt.
Och nu kommer nr 2 i serien. Spelet heter **The Krypton Factor**, en hemskitet som t o m överträffar Blockbusters i sin sökan efter medelmåttighet.
Krypton Factor är alltså också det en TV-frågetävling från England. Er ärade speltestare har inte sett programmet, men vågar påstå att han i varje fall inte missat något, om man nu ska döma av den datorversion som TV Games har presterat.
Det enda häftiga med spelet är en fräckt fotograferad framsida och så kassettbandet, det kan du ju alltid använda att spela in lite musik på vid tillfälle.
Nå, till saken. I spelet startar du med att se på några tal som sedan försvinner. Dessa ska du komma ihåg så att du sedan kan arrangera dem i ordningsföljd.
När detta är gjort visas en "tecknad film" två gånger. Du ska hitta skillnaderna mellan filmerna, "finn fem fel". Suck, gäsp.
Nästa levande bilder är något med färger, men här gav undertecknade helt enkelt upp. Inte för att det var speciellt svårt utan för att det var så eländigt. Otroligt att någon försöker locka pengar från folk på det här sättet... TV Games, shame on you.

Duffy

Grafik	★★
Ljud	★★
Action	
Fängslande	
Pris/kvalitet	★





GOLF I MINIFORMAT

Såja, Bert-Yngve: Om du blivit tvungen att ge upp i Leaderboard Golf och alla de andra suveräna golfspelen, hav tröst! Nu har det kommit ett spel där du också kan vara med - **Mini-Putt**!
Mini-Putt är en datorversion av den minigolf vi så väl känner till från avdankade campingplatser och strandkiosker. Här finns varken caddies eller stora gröna gräsfält, istället är det betong, väderkvarnar, stenar och hela klabbet. Vad sägs om det!
Ändå är det mycket trevligt alltihop. Till en början har man en känsla av att Electronic Arts och Accolade försökt rida med på vågen av populära golfspel, men fullt så illa är det inte. **Mini-Putt** försöker inte fånga lättköpta stålar i genren - faktiskt är det riktigt kul att spela. Och precis som i verkligheten hittar du massor med obskyra hinder överallt.
Du kan välja mellan fyra olika banor, alla med nio hål. Banorna heter Deluxe, Classic, Traditional och Challenge. Sistnämnda är svårast, men Classic kommer nog att tilltala flest tack vare sin grafik och gameplay. Och vad hittar vi för hinder i Classic? Svängande elefantbetar, väderkvarnar, små propellrar, en liten borg, rymdfärjan Columbia och den legendariska kanonen som själv sjuter bollen i hål för dig.
Så vad kan man säga, mer än att om du varken har stil, klass eller cash till riktig golf är minigolf något för dig. Och i så fall är **Mini-Putt** spelet.
Grafiken är lite krampaktig, men ljud och "feeling" är precis som det ska vara (trots att vi alltså inte snackar Leaderboard-standard). **Mini-Putt** är datorgolf för andra halvan av befolkningen.

Duffy

Grafik	★★
Ljud	★★★
Action	★★★
Fängslande	★★★
Pris/kvalitet	★★★

VINN 50 SPEL OCH 50 T-SHIRTS

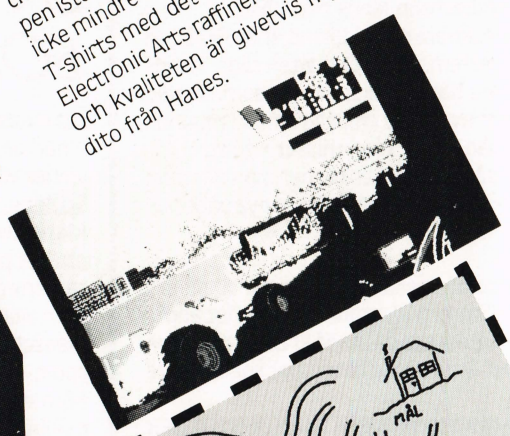
Full fart igen. It's competition time, och lugn, det finns gott om vinster, chansen är stor att du vinner.
Vi har nämligen 50 T-shirts och 50 råheta actionspel på spel. Skicka in och vinn.

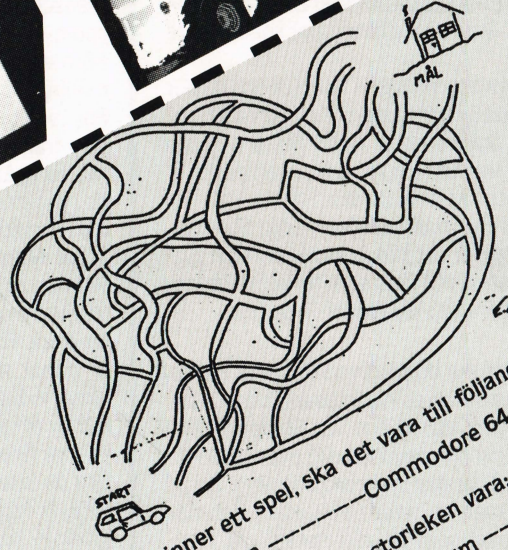
Hett just nu från Electronic Arts i USA är "Formula One", ett spel där du (ja, namnet antyder det ju nästan...) ska ut och trycka spiken i botten i en rivig racerbil.
Bensindoft, stanken av bränt gummi och motorvrål i hörselgångarna. Det är vad det handlar om när världens tuffaste ställer upp i en av världens hårdaste motortävlingar. Och nu kan du själv vara med där det händer - tack vare din dator och din SOFT (couldn't live without it, eh?).
Vinner du inte ett gratis "Formula One" superspel, finns det stor chans att du kan få kläder på kroppen istället. Som sidovinster har vi icke mindre än 50 flott designade T-shirts med det fräcka logot för Electronic Arts raffinerat placerat. Och kvaliteten är givetvis höjdare ditto från Hanes.

Så här vinner du
Får att vinna ska du själv ut och köra. Nej, inte på datorn, för du har ju inte spelet än.
Fatta istället pennan och kör med på våra privata "banor".
Hitta den rätta vägen från start till slut, klipp ur hela kupongen och skicka in den så att den är oss tillhanda senast den 28 maj 1988.
Är din väg den absolut KORTASTE går du automatiskt vidare till finalen, där vår sköna lyckans gudinna Annette drar totalt 100 vinnare - 50 vinner ett spel, 50 vinner en T-shirt.
Ready för iite action?
Klara, färdiga, kör!

Rasmus K Kristiansen

Formula One och T-shirts till totalt 100 lyckliga vinnare.





VAR MED OCH VINN!

Wrooom! Vrid om nyckel och hoppa in i din racer. Hitta den KORTASTE vägen från start till mål, så har du pole position i finalen om 50 ultraheta Formula One spel och 50 T-shirts.

Skicka in kupongen så att den är oss tillhanda senast 28 maj 88, under adress:
SOFT Wroom Wroom
Themson Media AB
Sveavägen 92
113 50 Stockholm

Om jag vinner ett spel, ska det vara till följande dator:
Amiga ——— Commodore 64/128

Vinner jag en T-shirt, ska storleken vara:
Small ——— Medium ——— Large

Namn:

Adress:

Postnr/Ort: ——— Ålder:

SOFT check

WILD WEST IN SPACE

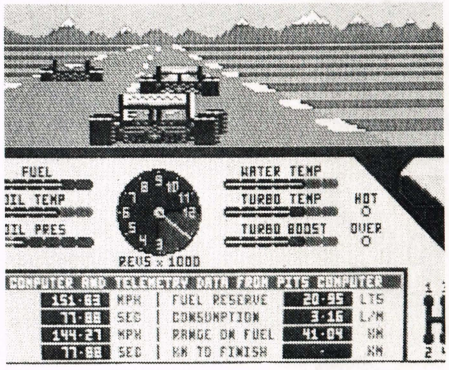
I alla gamla John Wayne-westerns är det en regel att hjälten alltid minst en gång ska säga "hands up" till en skurk. Så är det bara och så ska det alltid förbli.
Men har du någon gång sett en John Wayne-film på tysk TV säger han inte "hands up", han säger "hände hoch". Det låter töntigt, det är töntigt, och hade jag varit skurken hade jag garvat läppen av mig. Varför nu detta? Jo, i Tyskland dubbas alla utländska filmer, tyska skådespelare läser in alla repliker på tyska. Detta läggs in på filmens ljudspår och man slipper textremsan längs ned i bild.
Det är kanske bra och så ibland, men INTE i en Wayne-western. Där SKA hjälten säga "hands up", annars blir det liksom inte samma sak, man sitter kvar med en dålig smak i munnen och känslan av att man missat något.
Ungefär på samma sätt känner man när man spelat **Bravestarr** från US Golds nya underavdelning "GO!".

Egentligen är spelet okej, för där finns allt som ska finnas: ljud, grafik och allt det andra kan man inte klaga på. Ändå är det något som är fel - det är på något sätt inget speciellt bra spel.
Du är en cowboy vid namn Tex Hex och du bor på en planet i yttre rymden i en fjärran framtidsvärld. Stället heter New Texas och här kryllar av skurkar. En av dem, Stampede, är din boss och han är extra skurkaktig. Han har kidnappat en rymdindian vid namn Shamen, och ditt jobb är att rädda indianen. Och tycker du nu att detta låter som fesljummet kaffe, vänta bara tills du laddar in spelet.

I **Bravestarr** ska du på diverse platser samla upp bestämda clues (ledtrådar), och dessa kan ge dig en ide·ag om var Shamen hålls gömd. Du har nio dagar på dig att rädda honom, och så går den vilda jakten igång. Du är beväpnad med en rymdsexskjutare och något så freakat som en raketsadel!! Ja, man tror knappt sina ögon, men första april har redan varit. Och programmeraren är en man i total avsaknad av humor - han har gjort det på allvar, vilket nog är det mest sorgliga i hela historien.
Spelet är en märklig blandning av strategi och arcade-action, men ingen av sekvenserna är riktigt finpolerad. Och så har spelet satt sig mellan två stolar, det är varken ett rymdspel eller ett vilda västernspel med kobojsare och indianer.
Som sagt: Vi har här ett välprogrammerat spel utan direkta brister, men ändå är det misslyckat. Kvar sitter du med John Waynes "hände hoch" ringande i öronen...

Duffy

Grafik	★★★★
Ljud	★★★
Action	★★
Fängslande	★
Pris/kvalitet	★★(★)



EN FÖRLORARE SOM VINNER

Läs överskriften en gång till. Jo, det stämmer - här är ett riktigt förlorarspel som ändå vinner vid närmare bekantskap.
Spelet kommer från Martech och heter **Nigel Mansells Grand Prix**. Vi har tidigare berättat om det på PULS-sidorna, men nu har det alltså kommit i sin slutgiltiga version.
Som alla sportintresserade läsare vet är Nigel Mansell "the big hero" inom engelsk motorsport. Han kör en rå Canon Honda Williams i Formel 1, och han har två år i rad snubblat på mållinjen i sin strävan att bli världsmästare. För två år sedan fick han punktering ett par varv från mål i sista loppet(!) och blev passerad, förra året körde han av på träning, skadade ryggen och missade de sista loppen. Trist för Martech, som säkert kunde sålt många **Nigel Mansell Grand Prix** bara på namnet om han lyckats.
Nåväl, de kommer säkert att sälja bra av spelet ändå. För även om nu Nigel på sätt och vis är något av en förlorare är spelet en klar vinnare. Budskapet går direkt in på skärmen: Här är ett spel som är en värdig efterträdare till det fina gamla "Revs".
Om du inte redan gissat det (och det har du väl?) är **Nigel Mansells Grand Prix** ett racerbilsspel, komplett med tredimensionella banor och massor med instrument på skärmen. Allt som allt finns det 16 banor, alla är snygga och scrollar realistiskt. Naturligtvis är banorna naturtrogna kopior av de riktiga banorna, så du kan faktiskt köra hela serien från Brasilien till Japan via Monaco och Detroit.
Instrument att hålla reda på finns det också tillräckligt med. Från de vanliga, som t ex oljetemp, bränslemätare, varvräknare, kylarvattentemp och växelspak, till de lite ovanligare som turbo-boost-mätare och turboladdartemp.
Instrumenten hjälper till att göra det hela mycket realistiskt. Det hela verkar som mycket mer än ett racerbilsspel där det bara gäller att komma först - visst är det detta det går ut på, men du måste även använda det du har innanför hjälmen. Not bad, och tillsammans gör det Nigel Mansell till en klar vinnare på datafronten.
Här har du ett av de snabba spelen. Hoppa på innan det är försent.

Duffy

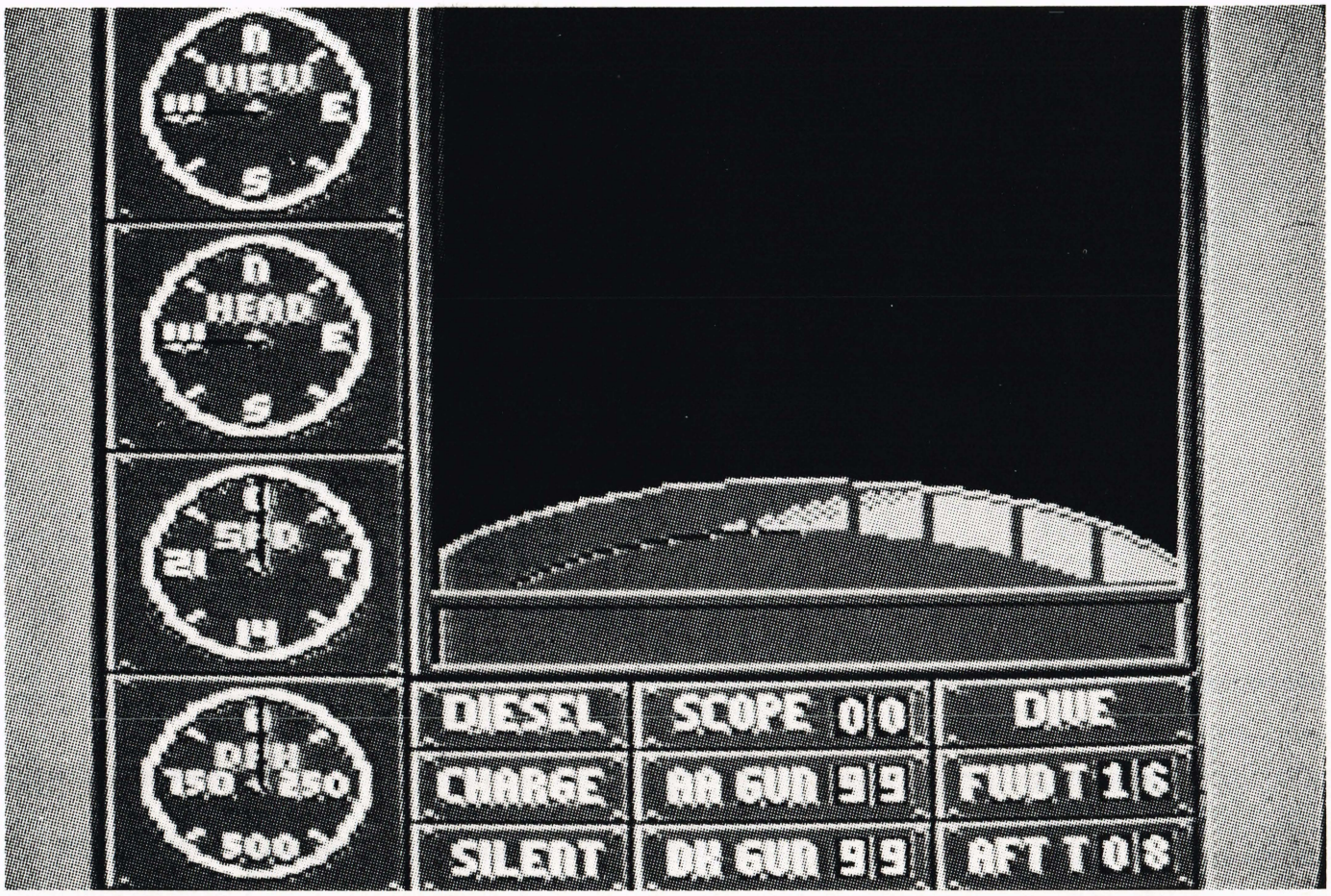
Grafik	★★★
Ljud	★★
Action	★★★★
Fängslande	★★★★★
Pris/kvalitet	★★★★

DJUPDYKNING

Blubb, blubb, dags för ett dopp i Hårsjöfjärden. Vi ska på undervattenspatrullering i sällskap med Epyx och deras senaste **Subbattle Simulator**.

Om du kan utrikiska ser du snabbt att namnet syftar på att spelet handlar om strid under vattnet. Och det är inte plaskande med ankan i badkaret det rör sig om, nejdå. Här gäller det strid på kniven i världshaven, och vapnen är några av världens mest avancerade militära ubåtar.
Du är kapten på en av dessa ubåtar. I starten kan du välja om du vill träna eller ge dig ut på en "special mission". Bland dessa "special missions" kan du råka ut för att du bl a ska plocka upp fallskärmssoldater på öppet hav eller landsätta hemliga agenter på fiendens kust i skydd av mörkret. Givetvis kan du också välja att bara segla. Detta är inte så lätt som det låter, det råder krig och det väsentligaste är först och främst att överleva.
Var du kan segla? Antingen Stilla Havet, Atlanten eller Nordsjön. Och det räcker, för varje hav har sina speciella karakteristika och saker man ska se upp för.
Och då kommer vi till ett av de många minusen.
Grafiken är klumpig och ytterst oprecis. Du

SOFT check



kan råka ut för att se dig själv på översiktskartan seglande uppe på land, eller ännu värre, mitt på en fientlig kryssare!
Styrningen är också helt åt Hälsingland. Den är trög och oprecis. Timingen är också helt fel - du vet inte om du seglat 10 minuter eller två timmar, för datorn skiftar hela tiden tidssystem av sig själv. Det är omöjligt att följa med.
För att vara en ubåtssimulator lovar **Subbattle Simulator** gott, men den kan inte hålla vad den lovar. Programmeraren är tydligen en klant, för han har glömt så många saker att det verkar som om han inte gjort färdigt spelet. Det verkar klart ofärdigt, men en uppringning till Epyx bekräftade att det var det färdiga spelet de sänt oss för test. Och stämmer det, finns det bara en sak att säga: Undvik **Subbattle Simulator**.
Tyvärr.

Duffy

Grafik	★★
Ljud	★★
Action	★★
Fängslande	★
Pris/kvalitet	★★

SKJUTGLAD HJÄLTE

Vi befinner oss i New York anno 1960. Den listige Maboo planerar att erövra världen.
Rolling Thunder, en superhemlig underavdelning av WCPO (World Crime Police Organisation) måste naturligtvis ingripa. Och som omväxling är det en kvinnlig agent som ska infiltrera den farliga sammansvärjningen.
Men djupt nere i Geldras underjordiska högkvarter går det snett. Agenten tas tillfånga innan skurkarnas planer blivit avslöjade.
WCPO blir tvungna att skicka sin bäste man. En man så hemlig att hans chefer högst hört rykten om hans bedrifter och möjligen fått reda på att hans kodnamn är Albatross.
Därmed drar vi upp ridån för **Rolling Thunder**, en av årets hittills dyraste spelmaskinslicenser.
Som Albatross har du tio nivåer i det underjordiska högkvarteret och en fruktansvärd massa vakter att passera innan Geldas armé är besegrad. I kommandocentralen kan du så utkämpa den slutgiltiga duellen om världsherraväldet (och en eventuell löneförhöjning från WCPO) mot Maboo.
På vägen dit är Albatross största problem den knappa tillgången på ammunition.
Om ammunitionen tar slut måste Albatross sätta sin lit till sina talanger i självförsvar, men dessa är inte värda många korvören mot skurkarnas maskingevär. Lyckligtvis ligger ammunitionsdepåen gömda här och där i det underjordiska komplexets många rum.
Det är meningen att **Rolling Thunder** ska vara ett shoot'em up med snabba reaktioner, där man verkligen måste planera sitt nästa steg om man ska bevara hoppet om att överleva. Idén är att man ska hoppa till och från balkongerna, undvika närkamp, spara på krutet och hela tiden vara uppmärksam på att skurkar plötsligt kan dyka fram från något annat rum.
Men så långt kommer du inte innan du somnar.
Grafik och animation är alldeles för "blockig", och det är inte mycket som tyder på attraktionskraft nog att hålla dig sysselsatt någon längre stund.
Rolling Thunder är med andra ord en besvikelse jämfört med spelmaskinens snabbscrollande plattformsaction, vilken tvingat fram inte så få svettpärlor på all världens spelmaskinsspelares pannor.
Det är helt enkelt inget tryck i C64-versionen.

Mårten

Grafik	★★
Ljud	★
Action	★★
Attraktion	★★
Pris/kvalitet	★★

SOFT cheap

Jahapp friends, Duffy har ännu en gång gått igenom en hög lågpris spel och kollat vilka som är värda att offra ett par tior på. Läs och pricka för - innan du handlar!

FILMHIT SOM LÅGPRISSPEL

Ghostbusters (Mastertronic)

If there's something wrong, and it don't look good - who are you gonna call? GHOSTBUSTERS...
Well, boys and chix, nu har Ghostbusters äntligen kommit som lågprisspel - till några gjädje och andras förtvivlan.
För dem som aldrig tidigare hört talas om Ghostbusters, kan vi berätta att spelet kort och gott går ut på att du öppnat eget som spökfångare, och att du redan från första dagen har fullt upp med jobb. Villor, bibliotek och hotell är favorittillhåll för dessa spöken.
I starten på Ghostbusters ska du köpa utrustning till dina spökjakter för 10.000 dollar som du lånat i banken. Denna summa kommer du inte långt med, i början blir du tvungen att nöja dig med den billigaste utrustningen. Något av det du kan välja mellan är energidetektorer, diverse sensorer och fyra olika biltyper.
Men se upp så att du inte köper in helt vilt, en del av utrustningen får du först ordentlig nytta av senare i spelet. Spökfällor och laserpistoler är dock närmast obligatorisk utrustning. När du handlat slut på dina stålar kan den vilda jakten börja.
Det första du ska göra är att se på en karta som visar staden i fågelperspektiv. När ett av husen börjar blinka rött betyder det att huset är hemsökt, och då gäller det att hitta snabbaste vägen till huset. Det gör du genom att rita din väg från din bas till huset. Så skiftar skärmbilden till att visa en motorväg. Har du nu av misstag valt en omväg, känns det som en evighet innan du kommer fram till ditt mål. Är du för långsam kan spöket ha hunnit ge sig iväg innan du kommer fram, och då är det adjö och goodbye för chansen att tjäna pengar.
Om du emellertid hinner fram i tid skiftar skärmen från motorväg till hemsökt hus och jakten kan ta sin början.
Du börjar med att placera din fälla i mitten på skärmen, och med hjälp av din laser ska du "zooma in" spöket. När spöket är mitt över fällan ska du utlösa den. Går allt bra är du en riktig Ghostbuster, misslyckas du krossar spöket dig och dina män. En syntetisk röst talar om att du har blivit spökmat och att du måste tillbaka till basen för att hämta en ny besättning. Och det tar tid.
Tiden är den största fienden. Är du för långsam kommer du att få MYCKET bråttom när du ska ta kål på spökena, och kommer det för många spöken får du besök av en jättelik teddybjörn som hoppar omkring på stadens hus. Och gissa vem som får betala skadorna? Rätt gissat - du! Om din kassa hamnar under fryspunkten hamnar du i spärrlistan och är slut som direktör för din spökutrotningsfirma. Om du däremot får in klöver i kassan har du råd att investera i mer och bättre spökfångarutrustning.
Det bästa med Ghostbusters från Activision är helt klart låten - den sitter direkt. Grafiken är heller inte så illa, men den kunde kanske varit lite mer omväxlande.
Som helhet är spelet faktiskt rätt kul, men jag föredrar ändå att gå och hyra filmen...

★★★

INTE DIREKT FÄNGSLANDE

Knuckle Busters (Ricochet)

Ditt liv som fångvaktare står dig upp i halsen. Du har faktiskt tröttnat så ordentligt att du själv flytt från anstalten. Efter att ha krossat fängelsets huvuddator, som visar sig vara en tidsinställd bomb, beger du dig ut på din farofyllda färd som består i att undgå fångvaktare medan du flyr över fängelsemuren, ut ur en stad etc - allt som allt 6 zoner.
Spelet är ganska kul - ha ha - och lag kan lugnt påstå att det inte är en barnlek precis, inte ens för vältränade. Det tog mig fruktat lång tid att komma över fängelsegården.
Nåväl, spelet startar på fängelsegården där du ska öppna en rad lådor och tunnor i hopp om att hitta nycklar till en rad låsta dörrar. Vissa lågor innehåller extrapoäng, slagkraft eller extra liv, men - andra kan innehålla människofällor.
Dina värsta fiender är tiden (du har bara en kvart på dig att hitta alla nycklar, rymma från fängelset och nå fram till staden, sedan smäller bomben!) och din energi. Sistnämnda använder du mycket av när du slåss mot någon vakt. En del av dem är mycket svåra att knocka medan andra närmast har glaskäke och kan fixas på no time.
Det låter kanske som ett tämligen ordinärt spel - och det är det också i längden! Lite för enformigt enligt mitt tycke.
Å andra sidan är grafiken flott. Egentligen är ljudet det också, men efter att ha hört på det någon timme kommer du säkert att skrikande kasta dig efter volymkontrollen till din TV - om du inte hamnat i tvåmgströja innan dess.

★★★

SKATABRA

Skate Rock (Ricochet)

Är du skateboard-fan finns det bara en sak att göra: iväg till närmaste databutik och slanta in på Skate Rock från Ricochet.
Det här spelet går bara ut på en sak: upp på brädan, full speed ahead och samla upp åtta flaggor - allt medan du ska undvika alla möjliga och omöjliga hinder.
Du ska ta dig igenom 10 banor och du har massor att ta hand om på din väg. Den första banan, i en storstad, är busenkel (när man provat ett halvdussin gpnge), men sedan börjar det hela att kräva omtanke. Hindren blir svårare och svårare och det kommer hela tiden fler. T ex ska du undvika att krocka med mötande bilar, andra skateboardfreaks, arga hundar, sambafolk, feta gubbar, modellplan, småbarn och...ja, sådär kunde jag hålla på...
Du tröttnar inte direkt, för spelet är otroligt omväxlande. När du kört genom staden ska du över en bro som håller på att repareras, och här garanterar jag att du kommer att få problem om du kör för snabbt.

Klar med en bana är du när du samlat ihop åtta flaggor inom en given tid. Överskrider tu tidsgränsen (från 4 till 1 minut) kan du klappa ihop och gå hem.
Du har ftra skateboards till att genomföra varje bana. Om du t ex kolliderar med en bil förlorar du en bräda, och förlorar du alla dina brädor - ja, då är det tack och adjö.
Den/de resterande tiden och brädorna omvandlas till poäng efter varje bana, och får du riktigt ordentligt med poäng kan du hamna på highscorelistan.
Grafiken är helt i min smak - läcka teckningar, häftig scrollning och nya saker hela tiden. Musiken är heller inte så tokig - för att vara datormusik!
Det du ska tänka på - och det är som sagt inte så lite - är att styra din bräda till höger/vänster/ accelerera/bromsa/ hoppa.

Det enda jag har att klaga på i Skate Rock är den tid det tar från slutet av en bana till början av nästa. Den tiden kunde gott kortats ordentligt så man inte hela tiden behöver sitta och trycka FIRE i sin iver.
★★★★★
(Så ska det se ut!)

INGEN NYSKAPNING

Sunburst (Hewson)

Här är spelet som saknar originalitet, spänning och omväxling. Det heter Sunburst, och det går ut på att du ska rädda vår sol som hotas av ett nytt ont solsystem.

Din uppgift som stridspilot är att rädda det gamla solsystemet genom att sjuta det nya i småbitar, allt medan du undviker kontakt med de angripande aliens som myllrar fram när du kommer för nära det nya solsystemet.
Det finns två olika former för aliens. En form är de gröna, och dessa bär på energi. Skjuter du en grön frigörs några energikapslar som du ska samla upp fortast möjligt, de skrumpnar nämligen ihop bit för bit. Den andra typen aliens är oranga jaktplan. De är inte dödliga men de snor åt sig lite av din energi vid närkontakt.
Till varje bana har du fyra rymdskepp och 50% energi, och poängen är att komma upp på 100% energi. Lyckas du med det har du räddat det gamla solsystemet och det nya exploderar. Sedan går du vidare till nästa bana som går ut på precis samma sak.
Och går din energi ned på 0% är du en död pilot.
Ju duktigare du blir, desto fler märkligheter kommer du att stöta på. Du kan t ex råka ut för att ditt rymdskepp blir osynligt i 10 sekunder, och då gäller det att utnyttja detta på bästa sätt. Du kan också få påhälsning av en jättealien som förökar sig om du skjuter på den.
Förutom att Sunburst från Hewson är eländigt att betjäna är grafiken dålig, ljudet dåligt och mängden action sömnvaggande, och jag kan bara råda alla rymdspelsgalningar att tänka två gånger.
★

EN LITEN GRÖN MAN

Little Green Man (Bug-Byte)

Lugn, lugn, lyssna... Darrande greppade jag min handgranatjoystick, mina ögon blev rödare och rödare, mina fradgande läppar ryckte nervöst och små grymtanden rosslade fram ur min strupe alltmedan en grym syntetisk röst upprepade sitt dystra budskap - BYE...
Du kanske tror jag blivit galen, men på den punkten kan jag lugna dig - det har jag alltid varit. Nej, orsaken till ovanstående är helt klar - Little Green Man är alldeles för svårt.
På planeten Blue Pipe har kungen tagits tillfånga av ett gäng slemma skurkar. Lyckligtvis har han lyckats rymma och sno åt sig ett rymdskepp, men han har också lyckats störta över fientligt territorium.
(Och här kan du tänka dig titelmelodin till Stålmannen) Ta-taraa-taaaa: Du träder in i handlingen och ska hjälpa denna stackars lille gröna man tillbaka till sitt fosterland där hans folk väntar spänt.
Men - det är ingen lätt uppgift. Först ska du hitta några energodepåer och ta energi (logiskt!) varpå du så småningom kommer till en kontrollpanel. Hed hjälp av denna och din energi kommer du att få ett rymdskepp till din rådighet, och så tror du kanske att allt är klappat och klart.
Icke så, för nu ska du ut och strida mot flygande aliens och andra underliga skapelser/saker som fienden skickar mot dig.
Jodå, det hela låter ju ganska enkelt, men vi har ju mina symptom. På din sökande väg mot rymdskeppet ska du hoppa över gropar en masse, och här rör det sig inte om millimeters nogrannhet utan om mikrometers nogrannhet. Dör du är det bara att börja om från början, och det är —$%::&! irriterande om du just samlat ihop tillräckligt med energi för ditt rymdskepp. Den energin kan du glömma om du dör.
Det enda positiva är att om du klarat bana 1 och dör mitt på bana 2 ska du bara tillbaka till starten på bana 2. Men - du måste tillbaka till energidepåerna på bana 1 för att få tag på ny energi, och om du dör där kastar du förmodligen din 64 rätt in i TV:n.
En annan aversion jag har mot den lille gröne gubben är att han är så svår att styra.
När detta är sagt och min puls taggat ner till normal beat igen, har jag bara kvar att säga att spelet har några verkligt feta grafikscener och ett fruktansvärt irriterande ljud.
Action finns det visserligen tillräckligt med, men kanske lite för mycket för mina nerver...
(★★)

PANIK I KLOAKEN

Scumball (Bulldog)

Nästa spel i högen är Scumball från Bulldog, och här ska du styra L.I.N.D.A. genom en jättekloak full med äckliga smådjur. Om du nu tror att LINDA är en tjusig lammstek kan du glömma det - det rör sig istället om namnet på den senaste nya specialkonstruerade lasergunen, ett riktigt mordinstrument när det gäller att utrota läskiga små kloakdjur.

Din uppgift är att guida Linda genom ett sort kloaksystem och utrota allt som kommer i din väg. Ja, inte riktigt allt, du stöter också på åtta granater på vägen. När du samlat upp dessa ska du snabba dig att hitta lite grönt slem - slurrppp - och spränga hela klabbet i bitar. Kommer du i intim kontakt med någon av de tidigare omtalade smådjuren kommer du antingen att dö eller mista en del av din energi.
Själva spelet i sig är knappast någon nyskapelse, men det värsta av allt är avsaknaden av informationer om de kreatur man träffar på. En del är fientliga, men andra kan ge fin bonus mm. Att se skillnad på granater och en annan grunka som dyker upp tyckte jag också var lika svårt som att hitta hö i en nålstack (dålig grafik!).

Om du spelar Scumball några hundra gånger lär du dig kanske vad som är vilket och varför, men jag iddes inte göra det.
Grafiken är dålig och ljudet gräsligt, och actionmängden är i längden lååångdragen.
★★

AJÖSS RAMBO!

Star Soldier (Bug Byte)

Här är spelet som utklassar allt vad du tidigare sett av krigsspel. Med fart,

Så här bedömer Duffy:

Undvik till varje pris detta spel!	★
Dåligt, till och med på rea!	★★
Bra, värt att överväga till det priset.	★★★
Full valuta för pengarna och mer till, köp det!	★★★★
Helt suveränt, hade gärna slantat in på det som fullprisspel!	★★★★★

SOFT cheap

tempo, lite strategi och hjärna har du här möjlighet att föra ditt eget lilla privata enmanskrig.
Spelet heter Star Soldier, och det går ut på att du ska kämpa dig genom ett krigshärjat land. Hela tiden stöter du på terrorister och fiendesoldater som bara har en sak i skallen: DÖD ÅT INKRÄKTAREN!
Men innan du får ge dig ut på fältet ska du välja vilken vapentyp, ammunition och rang du vill ta med dig i ditt gerillakrig.
Och precis som spökfällor kostar pengar så kostar också krigsmaterial och rang det. Och med endast $2.000 på fickan måste du börja som menig med pistol eller kpist och lite ammunition.
Sedan ska du ut på fältet och kämpa dig fram till fiendebasen. Lyckas du klara banan belönas du med en dusör allt efter hur många soldater du nackat. Dessa pengar kan du så använda till att köpa nya vapen, ammunition eller en högre rang. Med högre rang får du chans till mer pengar och mer pengar betyder möjlighet till bättre vapen.
Å andra sidan är chansen att överleva större ju mer ammunition man har. Vad gör man?
Ja, det räcker alltså inte att bara vara soldat, man måste även leka börsmäklare.
I allt finns det 95 banor att ta sig igenom - tillräckligt för att underhålla dig ett halvsekel.
På din väg genom det krigshärjade landet kommer du att råka på en enorm mängd soldater. Blir du skjuten förlorar du lite av din energi, och förjorar du all din energi är du död (inte någon större nyhet, eller hur?). Om du istället skjuter en soldat kan du ha turen att han lämnar kvar några dollar, lite energi eller ammunition på platsen, och är du tillräckligt snabb kan du norpa åt dig detta.
Svårighetsgraden ökar givetvis för varje bana (det kommer fler hinder i form av gyttjepölar, kanoner, bunkers osv) och du får snabbt användning för mer avancerade vapen och tonsvis med ammunition som dynamit, smarta bomber mm.
Är du en fegis har du möjlighet att retirera, och det kanske du får en del användning för i starten.
Star Soldier är helt enkelt spelet som slår alla andra, Rambo, Bazooka Bill och allt vad de heter. Här får du verkligen chansen att strida för din ära, poäng och inte minst pengar.
Grafiken är ytterst njutbar och ljudet är rent godis, så det sista jag säger om spelet är: Köp det innan din granne får det.
★★★★★

KLARA, FÄRDIGA, SKJUT

Prowler (Mastertronic)

Nej, det är inte VM i modern femkamp, det är Mastertronics senaste krigsspel det rör sig om. Vi skruvar fram klockan till år 2150, och ett jättekrig mellan planeten Ferantoo och den onda planeten Peradusians har just utbrutit.
Prowler är namnet på ett Northall Q15-C rymdskepp, som är en korsning mellan en helikopter och ett jaktplan. Det är utrustat med bästa tänkbara militära utrustning som raketer och vapendator.
Din uppgift är att ha ihjäl alla fientliga stridsvagnar, flygplan, luftskeppsbåtar och till sist själva moderskeppet.
Prowler har fyra olika raketer: långdistans och kostdistans luft-till-luft och lång- och kortdistans luft-till-jord-raketer.
Dessutom har du möjlighet att följa fienden via din radarskärm. Till höger om denna kan du se din position och till vänster din energiförbrukning.
Prowler är en riktigt bra miniversion av Gunship. Om du inte har råd att handla Gunship är Prowler det bästa alternativet bland lågprisspelen. Det är ett spel som det tar lång tid att sätta sig in i, dels på grund av att du ska använda både tangentbord och joystick, dels på grund av att du måste lära dig de olika engelska fackuttrycken för vindstyrka, energiförbrukning osv.
Både grafik och ljud är i topp, och när du lärt dig spelet till 100% kommer du säkert att få mycket tid att gå med Prowler.
★★★★

Om du prenumererar får du varje nummer av "high fidelity" i brevlådan 3-4 dagar före utgivningsdatum.
Prenumerationen kostar 154:- för 6 nummer.

LÅGA PRISER

PROGRAM TILL ATARI AMSTRAD, COMMODORE MSX, SPECTRUM, PC.

GRATIS KATALOG

DATORBUTIKEN

7 92 33 23

LÅGA PRISER

PROGRAM TILL ATARI AMSTRAD, COMMODORE MSX, SPECTRUM, PC.

GRATIS KATALOG

DATORBUTIKEN

7 92 33 23

KRIGSSPEL FÖR DE GALNA

Battle Valley (Hewson)

Kriget har just tagit slut i Battle Valley och fredsfördraget har skrivits under. Alla kortdistansraketer har förstörts... förutom två som har beslagtagits av en grupp ondskefulla terrorister som tänker spränga hela västvärlden i luften om inte deras terroristkamrater i Israel friges.

Du startar i ditt högkvarter och ditt mål är att hitta de två raketbaserna, dessa ligger en bra bit från ditt högkvarter. Task? To disarm the missiles.

Detta ska du hinna göra innan nedräkningen nått ner till 0, annars kommer raketerna att avfyras och hela västvärlden ligga i ruiner.

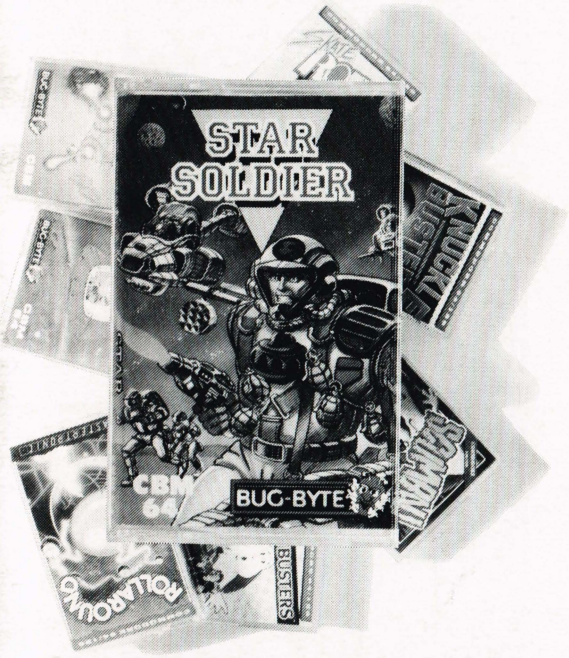
Mellan raketbaserna hittar du en del vapen, som t ex raketgevär, små stridsvagnar, kanoner osv som terroristerna också har tagit kontroll över. Detta gör givetvis ditt uppgift lite svårare, men de flesta av dessa vapen kan du förstöra.

Du har två transportmöjligheter för att nå raketerna. Antingen kan du använda din specialkonstruerade stridsvagn eller också kan du sno en helikopter. Helikoptern ska du använda för att reparera skador på de broar du måste över, men det är stridsvagnen du ska använda när du ska förstöra raketerna.

När du använt all din ammunition har du möjlighet att "tanka" när du kommer förbi ett ammunitionsförråd.

Spelet i sig är ganska kul att spela, men det allra häftigaste med spelet är grafiken. Den är helt enkelt suverän, och det gör ju spelet ännu mer attraktivt att spela. Ljudet är också rätt bra, och Battle Valley från Hewson bjuder på massor med action.

★★★★



MINI COSMIC CAUSEWAY

Rollaround (Mastertronic)

Poängen i det här spelet är att samla ett antal kolorerade kors inom en given tidsfrist - allt medan du undviker närkontakt av tredje graden med angripande aliens, gropar och slänter.

På varje nivå finns nio scener, och varje scen/skärmbild kan innehålla upp till 100 individuella fyrkanter. Det finns sju olika typer av fyrkanter, som t ex blinkande fält som är rätt farliga att passera, korsade fält som ger poäng osv.

Precis som det finns olika fyrkanter finns också ett antal olika aliens med var sin verkan. Några gör t ex ett hål i en fyrkant, andra sitter och håller vakt vid ett fält medan ytterligare andra skiftar från att vara ett hål till en fyrkant osv. Varje bana har sina överraskningar i form av aliens och fält.

Rollaround från Mastertronic är en tam version av superspelet Cosmic Causeway. Grafik och ljud är för blinda respektive döva, men ideen är förvisso bra.

★★

DEN DRÖMMANDE DROIDEN

Droid Dreams (Bug Byte)

Du är den drömmande droiden CY, och din uppgift i Droid Dreams är att helskinnad ta dig ur det rymdskepp som du befinner dig i.

På din väg ska du utrota alla fientliga droider, ge vissa vänliga droider några saker och i retur få något annat som du kan få nytta av senare.

För att komma från del 1 i spelet till nästa ska du förbi en port, och här kommer du att få användning för några saker du fram till hit ska ha fått av några av de vänligt sinnade droiderna.

Undvik diverse elektroder och tickande bomber allt medan du håller koll på din oljetank som töms allt eftersom tiden går. Du har en hel timme på dig att genomföra ditt uppdrag, så det finns förhållandevis gott om tid.

Droid Dreams är ett snabbskjutande arcadespel med en hel del snabb action.

Grafik och ljud är snyggt, men i längden kommer man helt säkert att tröttna på Droid Dreams.

★★(★)

FRAMTIDAN ÄR ÖVER OSS

Ultimate Combat Mission (Mastertronic)

I de 21 århundradet kom polisen på att de kunde samla ihop alla kriminella och placera dem på en jätteplattform i luften. Folket var nöjda och glada, men en dag kom det in ett besked över polisens telefax som sade att något var galet uppe på plattformen.

Mandroid, en person som består av syntetisk metall, elektroder och kött & blod, samt hans kompis Warmonger, en elitsoldat som kommit på att det var mer lönsamt att vara terrorist än soldat, har rymt.

Nu tror du säkert att din uppgift är att stoppa dem till varje pris. Nope, nein, nej!

Du ska istället hjälpa antingen Mandroid eller Warmonger att rymma från fängelset.

På din flykt från plattformen kommer du att träffa på hundratals vaktposter som försöker skjuta ihjäl dig eller kasta ut dig över plattformens kant. Ibland har du tur att få tag på ett raketgevär som klipper 3-4 vakter åt gången, något som kommer att hålla liv i dig 4-5 sekunder längre.

UCM är långtifrån enkelt. Ofta kan det verka helt hopplöst och med de få liv du har till ditt förfogande tröttnar du säkerligen en smula på spelet.

Grafiken är inget att ropa hurra för, och jag tyckte att det hela var både lite för enformigt och för svårt i längden.

★★(★)

TVÅ FÖR SAMMA PRIS

Rockford/Back to Reality (Mastertronic)

Så har MAD-X kommit. En ny serie spel som i bästa singelstil även har en B-sida med något annat på!

Första utspelet från MAD-X (X står för X-tra) är Rockford och Back to Reality. Med andra ord: Här får du alltså två spel till priset av ett lågprisspel. Låter nästan helt fantastiskt, eller hur?

Rockford, som du hittar på sid A, går ut på att du ska samla ihop ett antal gudamasker i en jättelabyrint. Dessa masker ligger emellertid gömda under ett antal stenar. Är du för långsam riskerar du att få dessa stenar i skallen.

Du ska samla ihop ca 50 gudamasker innan du ska ta dig till utgången av labyrinten. Och inte nog med att du ska undvika sten i skallen, det hela går också på tid.

Försöker du ta en gudamask som ligger under två stenar kan du vinka adjö till världen. Din vikt mot vikten av två stora stenar motsvarar förhållandet en myra under en skyskrapa. Men du har möjlighet att flytta runt på stenarna under slit och släp så att du frigör en mask, fast det tar tid.

Ju bättre du blir desto fler hinder kommer det. Små levande mumier, översvämmade gångar och kortare tid gör spelet otroligt nervpirrande.

Jag tycker att Rockford faktiskt är ett rätt kul spel - lite primitivt, men kul. Primitivt för att grafiken och ljudet är helt godnatt, kul för att spelet kräver en hel del omtanke.

Så kom inte och säg att jag inte varnat dig för denna "klassiker".

★★★(★)

På sida B hittar du Back to Reality, ett rätt talanglöst spel som går ut på att du är fångad någonstans i ett växtrike där du ska klara en test som kommer att göra mänskligheten ännu klokare än vad den är. Misslyckas du med denna test kommer jorden att bli ett enda stort svart hål. Weird.

För att rymma från planeten ska du först bli odödlig, vilket du blir i det ögonblick du hittar rätt medel - någonstans på planeten.

Dessutom kommer du att stöta på ett antal objekt som du ska använda lite varstans på planeten.

Back to Reality är ett mycket komplicerat spel och instruktionerna är hopplösa att bena ut.

Grafik och ljud är någorlunda, men personligen tyckte jag att spelet var väl krystat. Plus att historien är mer än tunn.

★

Har du en Commodore?

Då har vi något för dig!

"COMputer" is back in town! DIN och allas oberoende Commodoretidning. Fullspäckad med raska rutiner, praktfulla program, ambitiösa artiklar, tuffa tester och annat angenämt för alla coola Commodore-maskiner och deras ägare.
Amiga, C64, C128 eller Plus4 – "COMputer" tar hand om dem alla.
"COMputer" – kvalitetstidningen för dig och din Commodore.
Finns där tidningar säljs. Pris endast 24:90 inkl moms.

'LA 2XP

La Petite Programme

SÄTT SVANSEN PÅ ÄSVAN

```
10 POKE 53281,0:POKE 53280,0
   :PRINT"(CLR)"CHR$(142)CHR$(8)
20 L=54272: FOR I=0 TO 23: POKE L+I,0
   :NEXT: POKE L+1,5: POKE L+6,243
30 I=RND(-TI):DEF FNT(X)=INT(X*RND(1
   ))
40 X1=19:Y1=12
100 PRINT"(CLR)":POKE 55296+X1+40*Y1,
   1:POKE 1024+X1+40*Y1,94
110 X=FNT(10)+30*FNT(2)
   :Y=FNT(5)+20*FNT(2):POKE L+4,17
120 TI$="000000"
200 T=PEEK(197):X=X+(T=20 AND X>0)-(
   T=31 AND X<39):Y=Y+(T=14 AND Y>0)
   -(T=18 AND Y<24)
210 POKE 1024+X+40*Y,90
220 A=(1+ABS(X-X1))*(1+ABS(Y-Y1))
   :POKE L+1,150-A/2:IF A>1 THEN 200
230 POKE L+4,16:POKE L+1,25
240 FOR I=0 TO 9: POKE L+4,33
   :POKE L+4,32: FOR J= 0 TO 99
   :NEXT J,I
250 PRINT"DU KLAREDE DET PA"INT(TI/6
   0)" SEKUNDER."
260 PRINT"VIL DU SPILLE IGEN?";
   :POKE 198,0:POKE 204,0
270 GET I$:IF I$<>"J"AND I$<>"N"THEN
    270
280 POKE 204,1:PRINT I$
   :IF I$="J"THEN 100
500 PRINT"(HOME)";PEEK(197)"(CRSR VE
   NSTRE,SPACE2)":GOTO 500
```

SNÖ PÅ SKÄRMEN

```
7 PRINT CHR$(147)
10 FORI=828 TO 859:READ A
12 : B=B+A: POKE I,A
14 NEXTI
15 IF B<>4491 THEN PRINT"FEJL I DATA:";B
20 DATA 169,  7,141, 32,208
25 DATA 169,  8,141, 32,208
30 DATA 162,  2,202,224,  0
35 DATA 208,251,169,  4,141
40 DATA  32,208, 32,159,255
45 DATA  32,228,255,201, 83
50 DATA 208,224, 96
55 SYS828
```

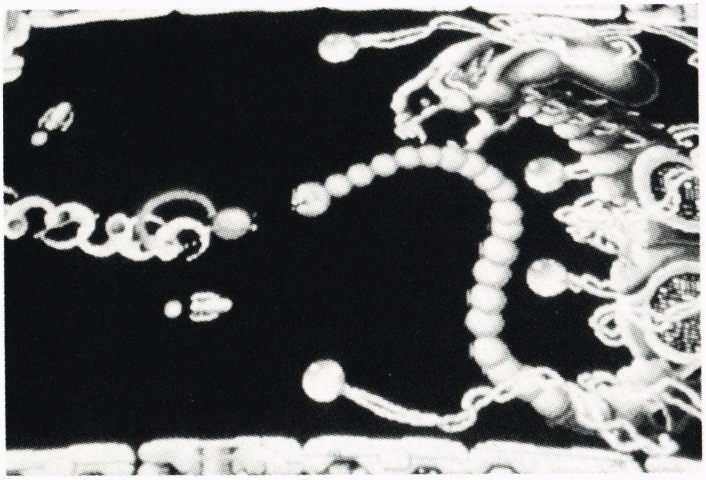
SCROLLTEXT

```
1   PRINT  CHR$(147):   REM  *
SCROLL
2 TEXT$(0)="MADE BY GREEN SOFT
     IN DENMARK ...."
3    TEXT$(1)="COMPUTER     IS
BEST....."
50 FOR I= 0 TO 1
55 AT=LEN(TEXT$(I)): FORQ=1 TO
AT
65  XP=2:   YP=1  :  GOSUB100:
PRINT MID$(TEXT$(I),AT-Q+1,Q)
70 NEXT Q
75 FOR Q=1 TO AT/2-1
80 XP=2: YP=1: GOSUB100: PRINT
CHR$(20)
85 FOR W=0 TO 2000: NEXT W
90   XP=0:   YP=1:   GOSUB100:
PRINT"(40  SPACES)":  NEXT  I:
END
100 IF YP<>0 THEN POKE 214,YP-
1: PRINT: POKE 211,X  RETURN
```

KNAPPBEEP

```
10 FOR T 49152 TO 49184
15 : READ A: POKE T,A: CHK=CHK+A
20 NEXT T
25 IF CHK<>4014 THEN PRINT"DATAFEJL!"
30 DATA 120,169, 13,141, 20,  3,169,
   192,141, 21,  3
40 DATA  88, 96,165,197,201, 64,240,
    10,169,255,141
50 DATA  24,212,169,  0,141, 24,212,
    76, 49,234,255
```

Full fart i



SPELH

Var kommer den nya spelen först? På spelmaskinerna, naturligtvis. Och var hittar man de allra senaste spelmaskinerna? I utlandet, naturligtvis.
Så tänkte den gamle redaktören när han skickade ut Mårten på en farofylld färd bland giriga spelautomater i Drottning Elizabeths rike. Men den unge reportern överlevde strapatserna. Resultatet? Denna rapport direkt från the horse's mouth.

Att SOFT körde stenhårt i Electrocoin är ingen överdrift. Vad är då Electrocoin, kanske den inte så bevandrade Englandsresenären frågar?

Det är Nordeuropas mest up-to-date och välsorterade spelhall. Electrocoin står för merparten av den engelska spelmaskinsimporten och ställer upp de senaste spelen i sin hall för att se hur stampubliken tar emot dem. På så sätt skiljer man medelmåttiga spel från vinnare. Och givetvis är det främst vinnarna som Electrocoin vill distribuera till resten av England.

Låt oss gå in och se vad de har att bjuda på just nu!

Skjutspel

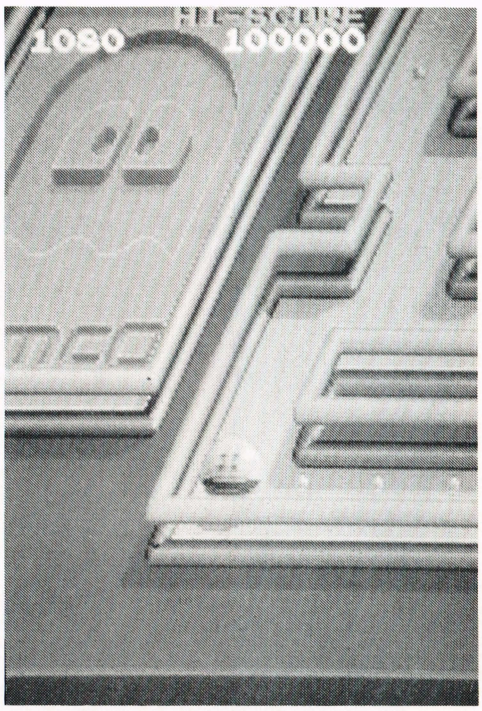
Spelhallarna översvämmas fortfarande av shoot'em up-spel, och de blir bara bättre och bättre...
Ett av de senaste spelen är **Dragon Split** från välkända Namco. Här är det skjuta ned för fulla segel.
En drake har ersatt de sedvanliga rymdskeppen, men det krävs ändå guts och massor med trigger-feeling att röja upp i forntidens träsk. Här finns mängder av forntidsdjur att göra upp räkningen med, grafiken är flott och musiken är riktigt rå.

Från okända Irem kommer också ett hyfsat knäpp spel, **R-Type**. Du är en liten rymdgubbe som scrollar från vänster till höger medan du kämpar för ditt liv.
Trots rikhaltig vapenarsenal dyker det hela tiden upp nya vapen och sköldar som du bara måste ha. Grafiken är något av det flottaste vi sett i en spelhall och både svårighetsgrad och attraktion är alldeles på tok för höga.
R-Type kommer att lägga varje budget i ruiner, men du kommer att älska varje minut. Vill du inte förlora hela ditt sparkapital ska du till varje pris undvika det här spelet.
Nej, håll dig då hellre till **Batlantis**. Det är inget annat än Space Invaders med förbättrad grafik och förbättrat ljud, och slika spel är ju bara kul en ytterligt kort stund åt gången.
Total fickpengsdränering undviker du förmodligen också med **Flak Attack** och **Crossfire**. Det är banala Flying Shark-kopior. Ingen utmaning för Flying Shark-fanatiker, this game still reigns supreme!
Lyckligtvis är det mer fräs i **SDI** från Ronald Rea..., nej, Atari var det visst.
Nu är det sista chansen för hamburgare, milkshakes och Rambo, om du inte ser till att ta kål på ryssarnas alla missiler och spionsatelliter med din trofasta laser. Missilerna gör nämligen stora fula hål i landet.
Maskinen är kanske inte svindlande, men det är skönt med en Trackball-kula som omväxling...

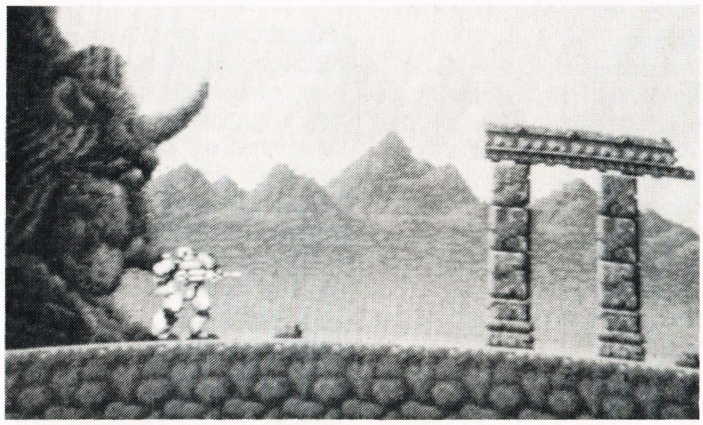
Beat'em ups

Inte mer flygande skjuteri, nu är det bara äkta kampanda som gäller.
I **Double Dragon** lever de gamla instinkterna fortfarande. Flickan har "plockats upp" av ett tuffinggäng, och sådant låter man ju inte gå ostraffat.
Spelet har alla de gamla välkända slagen och sparkarna. Men som något helt nytt kan hjälten nu även kasta tunnor, sten och knivar. Helt suveränt blir det när armbåge-o-ägat- och knä-i-skrevet-finterna går hem!
Dessutom kan du plocka upp baseball-bats, dynamitstänger och annat godis efter de gängmedlemmar som haft oturen att råka på dig. Fet grafik och massor med tuff action ger alla ingredienser till ett häftigt banka-och-slå-spel.

Men du kan också bli **Street Fighter** hos Capcom. Här är det bara under lite mer ordnade förhållanden. Du reser runt i världen och klipper till fightglada människor.
I USA kämpar du mot en rallare, i England mot en tuff punkare och i Fjärran Östern mot karatespecialister.
Rätt normalt kan man tycka. Men vad säger du om en 24" skärm och slå/sparka-knappar som levererar slag av samma styrka som din hand klippte till knappen?
I varje fall högst speciellt!
Gillar du lite mer normal närstrid är Capcoms **Tiger Road** ett gott bud.
Spelet är rak karate-action med



Bland spelmaskinerna kan du hitta de bästa spelen upp till ett år innan de kommer till din dator. Därför utrustade vi vår spelhallsexpert med en säck blanka enkronor och lät honom invadera arkaderna...



ALLEN

massor med yxor, ninjakrigare och andra märkliga existenser. Snyggt fotarbete och skarpa svärdhugg krävs för att din existens ska vara säker. Spelet är otroligt stort, och du kan själv välja vilken nivå du vill starta på.

Svärd och stål

SOFT byter ut de dödsbringande karatehandskarna mot skinande stål, och det är verkligen något med fräs på!
I **Black Tiger** består redskapen av en jättelik morgonstjärna och en grabbnäve kastknivar. Och så är det bara att klara sig igenom det dystra grottsystemet. Spelet skickar ständigt på dig zombies och alla möjliga (och omöjliga) typer av kreatur.

Grafiken är finfin, möjligen bara en smula enformig, och soundtracket har bra tryck. Enkelt, men ganska fängslande spel.
Skattjakt går aldrig ur mode, inte heller på spelmaskinerna. **Captain Silver** ger sig på uppgiften med entusiasm och ett rostigt svärd, för vem vill inte bli rik?
På sin färd mot den stora skatten stöter han på skelett, försupna pirater och katter! Men ett par ECCO-skor som får dig att springa snabbare och hoppa högre kan ju vara lösningen på många problem.
Det hela startar med en liten bildberättelse om hur hjälten och hjältinnan, Condor och Labryna, dras bort från nutiden och in i en annan dimension. Här hamnar de i ett härjat land som ganska passande fått namnet **Devil World**.
Målet är naturligtvis att komma ur mardrömmen, antingen som Labrina eller Condor. Kanske i bägge rollerna, om någon av dina vänner också vill vara med och leka.
Det finns ett brett urval av monster och läcker bakgrundsgrafik. Det är t ex inte varje dag som en datorspelare får möjlighet att vandra över en gräsmatta med manshögt gräs.
Som ett visset russin i kakan har vi **Exterminator**. som trots fin grafik och bra ljud inte är värt att offra många korvören på. Det är helt enkelt inte fängslande för fem öre...

Och mycket annat smått och gott...

Och nu över till något helt annat. På **APB** sitter en ratt, en gaspedal och knappar till bilens maskingevär och sirener. Du är lagens långa arm, och du tar dig an allt från fortkörare till skjutande skurkar. Om de inte bekänner med en gång har du ett par tricks att ta till nere på stationen.
Vid dagens slut ser polismästaren antingen mycket nöjd ut - eller också blir han vansinnig och sparkar dig ur poliskåren.

I **Roadblaster** får du se motorväg, motorväg och åter motorväg. Nu befinner du dig på den andra sidan lagen. Du är Mad Max och ska bara se till att överleva! Din superbil ser tuff ut och ljudet felar inte heller något.
Något helt annat rör det sig om i **Fast Lane** från Konami. Du kör Ferrari, fienden kör en otrolig buggy och de små punkterna är tjejer som längtar efter att få åka med! Utmärkt grafik, samplade ljudeffekter och lätt gameplay ger ett attraktivt spel som är värt en provtur.
Och nu - över till sporten. Nu kan du lira boll utan gräsmatta, utan boll och utan domare. Allt det fixar maskinen åt dig. Allt du behöver är tre spelare som också gillar fotboll.
Kick and Run är en av de mer utrerade (slå upp det) spelhallsmaskinèrna från Taito. Maskinen lider tyvärr fortfarande av några av de gamla problemen, domaren är inte alltid lika vaken, det är otroligt svårt att nicka och kamerabytena är oöverskadliga. Om inte din vanliga gräsplan är täckt av is och snö kan jeg knappast rekommendera **Kick and Run.**
Nej, om det nu ska vara sport borde du istället pröva **Dunk Shot** från Sega. Det är godis för både öga och öra.

Mängder med skotträning och hårt försvarsarbete rekommenderas om du tänker vinna mästerskapet. Men glöm inte att njuta av det super-realistiska ljudet när bollen är på väg ned i korgen.

När vi nu är inne på realism bör vi också nämna **Midnight Landing**. Du sitter i cockpiten på ett plan du valt ut och du ska landa i åtta städer.

Och det är absolut ingen lätt match att få ner planet på landningsbanan i ett stycke mitt i natten. Du är tvungen att lita blint på tornet och göra precis som han säger. I det verkliga livet finns ingen plats för felmanövrar. När/om du lyckas kommer belöningen i form av några öronbedövande realistiska ljudeffekter.

SPELHALLEN

Midnight Landing är givetvis ett jättekabinett som du kan sitta inne i. Nästan som en hel liten cockpit.
Stridsvagnsspel har vi sett tidigare, men aldrig något så totalt freakat som **Cyber Tank**.
Vad sägs om en total stridsvagnssimulering i ett fullständigt kamouflagemålat kabinett med sittplats till föraren och ståplats till skytten.
Displayen består av två sammankopplade skärmar som ska ge känslan av verklig 3D. Grafik och action är dock tyvärr inte fullt så fantastisk som man skulle kunna vänta sig.
Simulation är också the name of the game för Segas **Heavyweight Champ**. Maskinen bjuder välkommen med en olympiastadion, men sedan är det bara boxnings-action för hela slanten.
Din man, Michael "Knock-Out" Bison, ska golva fyra motståndare innan han blir champ, sedan kommer alla titelförsvaren. Det som berättigar att ge **Heavyweight Champ** beteckningen simulator är de två handtag på fronten som fungerar som dina boxhandskar.
Hastighet, grafik och ljud är otroligt verklighetsnära. Och dessutom blir du nästan lika utmattad av att spela **Heavyweight Champ** som om du varit uppe i en riktig boxningsring...
Skulle det osannolika ske att du blir trött på alla de högteknologiska spelmaskinerna, kan du ju alltid ta ett par omgångar hederlig gammaldags flipper.
Men vad är detta? Minsann om man inte hittar en spelmaskin, **Time Warp**, som leker flipper!
Världen är upp och ner.

De tuffaste

På hedersplats i hallen står tre maskiner. Den ena är den super-hyper-feta Ferrarisimulatorn **Out Run**, komplett med blondin och vrålande stereo. Idag är maskinen MYCKET gammal, men den är fortfarande värd sina kronor, inte tu tal om det.
Den andra maxi-boxen har vi aldrig sett förr. Och då måste man ju naturligtvis ta ett enda litet provspel, ett spel som snabbt blir till många...
Trots att entreavgiften är 1 pund (ca en tia) är man bara tvungen att ta ett dussintal spel när man väl sitter i kabinen. Detta nya superspel är nämligen ännu häftigare än Out Run.

Och vårt orerande måste med naturnödvändighet sluta som det började, shoot'em up är ju bara saken, och Segas **Afterburner** ger full valuta för pengarna.

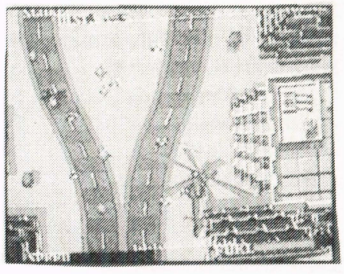
I **Afterburner** är du pilot på ett tvättäkta jetjaktplan, och innan du hunnit blinka är startskärmens jättelika hangarfartyg utbytt mot blå himmel där det vimlar med närgångna fiender. En mil över havsytan gäller det att hålla huvudet kallt och använda de värmesökande robotarna med måtta. En samling kulor kan ju fortfarande göra snygga hål!
Det är inte så lätt att förutsäga var fienden kommer att befinna sig när den första reaktionstiden är till ända. Succe i **Afterburn** är en fråga om betingade reflexer, bra mage (kabinen far runt som bara attan...) och träning!
Trevlig resa, och kom ihåg att ha ryggen fri...
Det tredje mega-spelet har lyckligtvis inte kabin, man spelar det stående. Annars är det full action i det nya 3D Rambo-spelet **Operation Wolf.**

Ta ett fast grepp om spelets Uchikpist, stoppa i pengar och var 100% koncentrerad. Få sekunder efter start svärmar det med tungt beväpnade fiender som skjuter utan förvarning.
Men du är givetvis cool och utan hämningar trots att Uchin skakar i dina svettiga händer och kulorna viner om öronen på dig, allt medan fönster vällustigt sprängs, oljefat får små söta hål och fienderna faller som flugor.
Det finns fyra nivåer i **Operation Wolf**: Fiendens läger, djungeln, byn och fånglägret. Det hela serveras med flott grafik, råa ljudeffekter och massor med eldstrid.
Operation Wolf är mega-våld så det stänker!

Speleldoradot

Kom ihåg att smita in på Electrocoin och göra lite blågul reklam nästa gång du är i datorernas stad, London. Electrocoin ligger på Oxford Street, och det är verkligen ett riktigt cool ställe!
Har du riktig tur kanske du hittar mig eller Rasmus därinne iförda solglasögon, ett ansträngt leende och SOFTs presskort.
I vardagslag möter du bara ointressanta stjärnor som Madonna och George Michael...

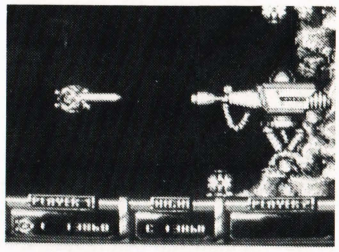
Mårten S Nielsen



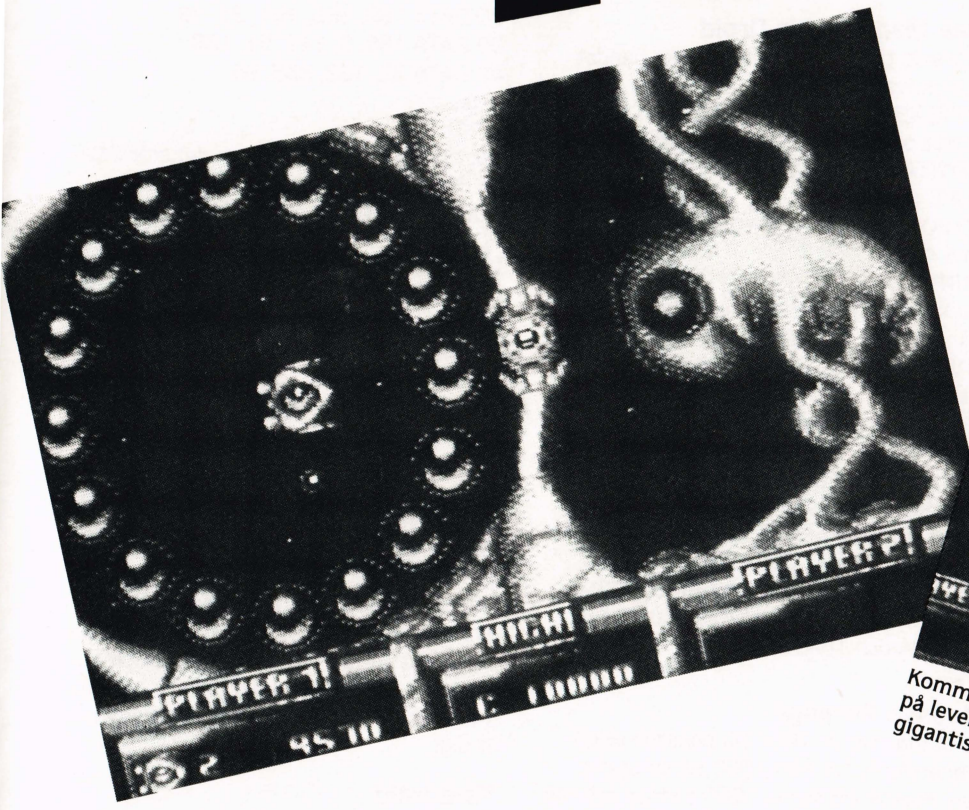
Arcade-kvalitet på Commodore 64:

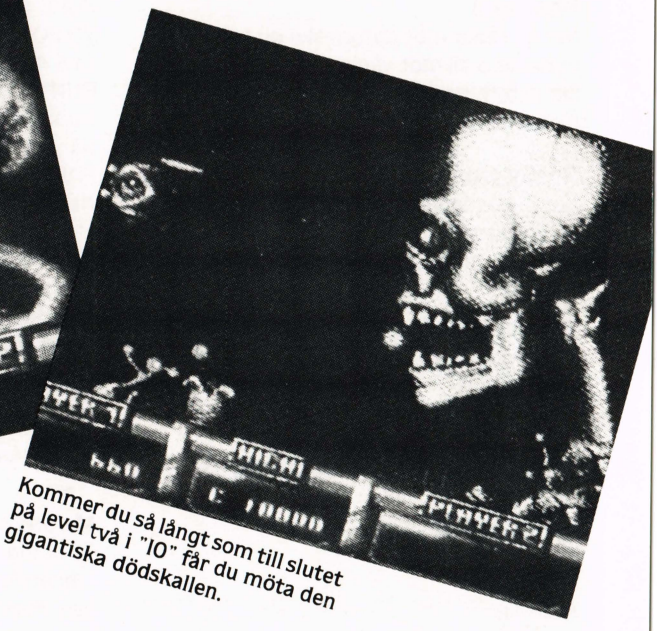
ETT SPEL VID NAMN IO

- Det är nästan precis som på arcademaskinen! Så löd ett av utropen från testlaget när vi första gången spelade "IO", det senaste rymdspelet från Firebird. Här är äkta spelhallskvalitet på 64:an...



"IO" är full fart i rymden - ett spel med tryck.





Kommer du så långt som till slutet på level två i "IO" får du möta den gigantiska dödskallen.

Pow, pow, pow, pow.
Din lasergun zappar sig väg till universums inre. Allt är ett inferno av meteorstycken, glödande stjärnor, angripare från yttre rymden och vild action.
Men håll i dig - du är inte med i Star Wars V eller på flykt till Vintergatans yttersta utpost. Du sitter hemma i vardagsrummet, framför dig har du din trofasta C64 och en kopp varm mocca.
Orsaken till att du rivits med heter IO - ett nytt hett spacespel från Firebirds fullprisserie. Spelet är faktiskt en direkt kopia av arcadeautomaten "R-type", men who cares... Här händer ju saker.
För att genomföra måste du ha extra vapen. Dem kan du få under hela spelets gång, men bara om du sjuter några av de små gröna bloppar som då och då dyker upp på skärmen. Första gången du träffar en får du en gun med dubbel ammunition, andra gången får du tredubbel ammunition och tredje gången får du en liten "extrafighter" som följer med dig vid sidan. Skjuter du fler får du extraliv eller smarta bomber (de där som utrotar allt på skärmen utom dig själv).

Fyra långa levels

Det finns bara fyra levels i "IO", men i gengäld är de både långa och svåra.
Första nivån är skär metall med laserpistoler överst och nederst. Flyg genom tunneln, undvik de många hoppande och dansande jätteormarna och skjut fri väg genom ett jätterymdskepp i slutet, så hamnar du på nivå två.
Här är en tunnel med äckliga köttätande växter som konstant spottar ut små dödskulor. Klarar du dessa (och många andra) motståndare möter du slutet på bana två: En jättedödskalle som inte precis är en baggis att ta kål på.
Efter Fantomens anfader kommer nivå tre. Ett rött månlandskap med eminent grafik och massor med rå fart och spänning. Se upp för de små flygande kulorna - de är cancerframkallande...
Nivå fyra är ett jättelikt virrvarr av blå megaprylar som ska omvandlas till stoft. Allt flyger runt, full fart, festligt och fullspikat, och mot slutet kommer en liten surprise-surprise som inte är helt lätt att klara av. Nu är du i alla falla varnad.
Grafiken i "IO" är i Braybrookklass, och detta trots att programmerarna Bob Stevenson och Dough Hare aldrig gett ut något spel förr. Det är ett första försök som imponerar, och fortsätter grabbarna i den stilen har de stjärnstatus inom ett år.
Action finns det tillräckligt med. Fängslande? Ja, och pris kontra kvalitet - där ligger "IO" långt framme...

Torben Flöisdorf

Grafik	★★★★
Ljud	★★★
Action	★★★★
Fängslande	★★★★
Pris/kvalitet	★★★★

ARCADE ACTION AID

Lugn, bara lugn, hjälpen är nära. Arcade Action Aid är tillbaka!
Luta dig tillbaka i gungstolen, lägg tangentbordet i knät och njut högen av pokes till dina favoritspel.

Elite
Om ett pirat-rymdskepp skjuter en missil mot dig ska du skjuta av en mot fienden - då kommer ett av piratrymdskeppen att förstöra både din och fiendens missil.
Ett bra sätt att få massor med lovligt byte är att utrusta sitt skepp med alla vapen du kan köpa. Bli sedan prisjägare och åk iväg till en anarkistisk planet.

Pitstop II
När du tävlar mot datorn ska du tränga ut maskinens bil mot vägkanten - på så sätt blir datorn tvungen att byta fyra däck, medan du bara behöver byta två.

Rocky Horror Show
När frystemperaturen närmar sig ca -10 grader, ska du gå till "freezer" och trycka på den ljusa knappen för att stänga av den.

Rupert and Toymakers Party
Tryck tangenten "4", så kommer du vidare till nästa skärm.

Hacker I
Vid security checks 1-4 är kodorden i 64-versionen:
Magma, LTD
AXD-0310479
Hydraulic
Australia

Trollie Wallie
Tryck på mellanslagstangenten några gånger, och håll sedan ned tangenterna M + U + G samtidigt tills det står "Cheat Mode" på skärmen.
Istället för space kan du även använda vänsterpils-tangenten.

Cavelon
På C64:
POKE 23789,255

Thing on a Spring
Håll ner tangenterna T + H + I + N + G samtidigt. Skärmkanten blir grå och du har oändligt med olja (funkar bara på C-64).

Spy vs. Spy I
Om datorns spion har alla delarna, ska du placera minor vid alla dörrarna på "övervåningen".

One Man and his Droid
FÖr evig tid ska du spola tillbaka bandet och skriva
POKE 43,200: LOAD
Starta bandet och vänta tills det står ?SYNTAX ERROR på skärmen. Skriv så:
POKE 43,1
70 POKE 49212,248: POKE 49213,252: SYS 49152
RUN
Nu kommer resten av spelet att ladda in. När detta är klart skriver du
FOR A=22392 TO 22461: POKE A,234: NEXT
För att starta spelet ska du ge kommandot
SYS 19682
Koderna i "One Man and his Droid" är: BUBBLE, ECTOPLASM, CURRYRICE, COMMODORE, GORGEOUS, COFFEE, FINDERS, SEASIDE, CASSETTE, GENETIC, GIZMO, TELESCOPE, ZAPPED, KINGKONG, COMPUTER, MEGASONIC, HOLOGRAM, EDACRAEDA och TIMEWARP.

Mugsy's Revenge
Ge aldrig mer än 1000 till polisens välgörenhetsfond. Ge bara 1000 till smugglingen. Forsök att samla 1000 tunnor och sälj dem som lastbilslast.
Pröjsa 15.000 till Murphy för att han ska ta kål på Rockefeller.

Arc of Yesod
Skriv först detta program på din Commodore 64:
10 FOR X=679 TO 692
20 READ A: POKE X,A: NEXT
30 DATA 169, 251, 141, 126, 206
40 DATA 169, 252, 141, 127, 206
50 DATA 32, 0, 206, 96
RUN
LOAD
När det åter står READY skriver du
POKE 1007,167: POKE 1008,2
RUN
Nu laddar resten av spelet, och slutligen ska du skriva
POKE 33969,234
POKE 33970,234
SYS 2053

Tapper
Innan du loadar in programmet i Commodoren skriver du detta:
10 FOR A=300 TO 313: READ B: POKE A,B: NEXT
20 DATA 169, 165, 141, 27, 79
30 DATA 169, 0, 141, 51, 128
40 DATA 32, 132, 255, 96
RUN
LOAD
När programmet kört in och det står READY, skriver du
POKE 1011,44
POKE 1012,1
POKE 306,10
Den sista tian betyder att du startar på level 10. Detta tal kan ändras mellan 1 och 15. Skriv
RUN
så laddar resten av spelet in, och du har nu oändligt liv.
Andra versioner kan rätt och slätt klaras med
POKE 15899,165
I annat fall kan du ju alltid testa den här gamla godbiten:
Sätt spelet på 1 joystick, 1 player och Beginner. Vänta tills det hoppar över i demomode. Då dör du bara när en sejdel går i bitar, och så kan du luta dig tillbaka och låta 64:an själv stressa ihop flera tusen poäng åt dig.

Paradroid
Vill du undvika spritekollisioner kan du skriva
SYS 63276
och köra in spelet. När det står FOUND "PARADROID" trycker du på Commodoreknappen. Skriv därefter
POKE 961,32
POKE 962,128
POKE 963,208
POKE 53376,169
POKE 53377,2
POKE 53378,141
POKE 53379,226
POKE 53380,111
POKE 53381,169
POKE 53382,138
POKE 53383,141
POKE 53384,225
POKE 53385,111
POKE 53386,96
Starta spelet med
SYS 849

Never Ending Story

Så här klarar du första delen av äventyrsspelet Never Ending Story:
NE, SW, E, TAKE AURYN, E, E, E, SW, TAKE FOOD, EAT FOOD, TAKE LEATHER, NE, TAKE ARTAX, W, W, W, N, N, N, S, S, S, S, SW, TAKE HORN, N, TAKE STONE, S, W, N, TAKE BRANCH, S, E, NE, N, W, SW, LIGHT BRANCH, NE, E, E, E, E, E, E, DOWN, LIGHT BUSHES, DOWN, SMASH BOX, TAKE CRYSTAL, UP, W, W, W, W, W, S, SW, W, SE, BLOW HORN, TAKE FALKOR, FLY S, FLY E, FLY S, E, GIVE CRYSTAL, S, S, skriv WAIT tills det står "The Spinxes eyes blink, S.

Ark Pandora

Ta CRUCIFIX och FINE NET. Gå till ladan och använd nätet till att fånga FERRET. Släpp nätet, gå till fängelset och ta KEY. Hitta HIGH PRIEST och kasta CRUCIFIX på honom. Ta hans ROBE och gå till fängelset. Ta på kläderna, så släpper vakten in dig. Gå upp överst i fängelset och använd nyckeln för att släppa ut fången.

Spindizzy

På en Commodore 64 kommer detta program att ladda in spelet som vanligt, men timern i spelet kommer inte att räkna ned.

```
10 REM SPINDIZZY-FUSK
20 F=679
30 READ A
40 POKE F,A
50 F=F+1
60 IF A<>255 THEN 30
70 SYS 679
80 LOAD
100 DATA 120, 169, 52, 133, 1
110 DATA 162, 6, 189, 7, 8
120 DATA 157, 0, 223, 202, 16
130 DATA 247, 169, 55, 133, 1
140 DATA 88,96, 255
RUN
```

Willow Pattern

På Commodore 64 loadas spelet, resettas och du skriver
POKE 3121,32
POKE 2394,(antal liv)
SYS 2304

The Last V8

Innan du kör in spelet på 64:an skriver du
POKE 43,200: LOAD
Tryck play och låt programmet köra tills det står ?SYNTAX ERROR på skärmen. Nu skriver du
POKE 43,1: POKE 2152,248: POKE 2153,252: RUN
När datorn är klar igen kan du skriva in dessa små fuskhjälpmedel:
POKE 7149,173
för oändlig tid
POKE 7326,173
ger dig oändligt med bensin
POKE 7858,173
SYS 3328
startar spelet.

Crazy Comets

Ett av de bästa spel som finns! Så tycker i alla fall många om denna klassiker, som kan göras lättare på flera sätt.
På Commodore 64 ska du loada spelet, resetta och skriva
POKE 37002,169
POKE 37003,0
POKE 37003,234
SYS 24881
Nu startar spelet igen, men nu med den skillnaden att varje gång du förlorat tre liv får du 255 nya.
Har du ingen resetknapp på din brödburk kan du skriva in det här lilla programmet:

```
10 PRINT CHR$(147)
20 FOR I=4096 TO 4125: READ A: POKE I,A: NEXT
30 PRINT "TRYCK EN KNAPP FÖR ATT LADDA CRAZY COMETS"
40 GET A$: IF A$="" THEN 40
50 SYS 4096
60 DATA 169, 1, 170, 168, 32, 186
70 DATA 255, 169, 0, 133, 183, 32
80 DATA 213, 255, 169, 76, 141, 149
90 DATA 3, 169, 226, 141, 150, 3
100 DATA 169, 252, 141, 151, 3, 96
```

Skriv RUN och ladda in Crazy Comets genom att trycka på någon tangent. När datorn är klar kan du skriva in valda delar av nedanstående.
SYS 24809: POKE 780,0: SYS 24743
låter dig höra musiken.
SYS 24809: POKE 24756,56: POKE 780,0: SYS 24743
ger dig musiken från highscore-listan.
POKE 40362,234: POKE 40363,234: POKE 40364,234
är formeln för oändligt liv.
Testa även:
POKE 40285,76: POKE 40286,35: POKE 40287,153
Spelet startas med
SYS 24882

Monty on The Run

När du kommer på highscore-listan skriver du
IWANTTOCHEAT
och hämtar den lilla båten på skärm 2.

Cylu

Kör in spelet i 64:an och resetta. Skriv
POKE 39409,173
SYS 49152
Nu har du oanade mängder energi.
Ovanstående poke kan ersättas med
POKE 39409,123

Ollies Follies

Ordet FRANK för dig till level 5, FANDA till level 9.

Fourth Protocol

Några korta tips till del ett. Svaren på frågorna är
1) FAULKNER
2) SWEDISH
3) NILSON
4) STENBERIJ
5) FINGERPRINT
6) GAZA STRIP
7) FALSE FLAG
Lösenordet till del två är "ASPEN".

Starquake

Teleportkoderna i Starquake till Commodore 64/128 är
SIGMA, ASTRA, HYLIS, KAPPA, FEMUR, CHASM, MALIS, METRE, XENON, COSIN, PLASM, POLAR, Z.A.P, MESON, CHASM.
Vill du ha 100 liv? Det kan du få genom att ladda in spelet, resetta och skriva
POKE 12348,254
Starta spelet igen med
SYS 3088

Pirates Cove

Speciellt på VIC-20 är Pirates Cove en svår nöt att knäcka. Men du ska bara se till att få ut hammaren ur grottan. Hämta en fisk i lagunen och ge den till krokodilen.
För att komma från piraterna till skatten ska du bygga en båt med hjälp av verktygen och olika delar.

Beach Head II

Om en handgranat håller på att träffa fången på skärm 2 - skjut på honom. Då skriker han givetvis "Don't shoot me", stannar upp och klarar livhanken. Det ger bra med poäng.

Booty
Håll ned fäljande tangenter samtidigt, så kommer du i cheat mode:
K + E + V + I + N

Cauldron II

Glaset gör dig odödlig mot händerne, sköld-en gör dig odödlig mot skelettet, saxen ska du klippa av häxans hår med, kronan gör skyddar dig mot häxans magi, yxan ska du öppna dörren med och boken behövs för att fullfölja spelet. Lägg hårlocken i "något" som står i källaren...
På Commodore 64 kan du spola tillbaka bandet och skriva
OPEN 1: POKE 783,1: POKE 830,34: POKE 832,50: SYS 62828
Sedan laddas det, och när det är klart ska du stanna bandspelaren medan du skriver
FOR K=679 TO 767: POKE K,
PEEK(K+8192): NEXT
SYS 686
startar spelet och du har oändligt liv.
Om det inte fungerar, kan du alltid prova följande:
POKE 40318,65
POKE 40319,208
SYS 32777

Chiller

Loada spelet, resetta och skriv
POKE 22957,173
SYS 50758
Nu har du obegränsad energi på Commodore 64.
Händer det inget kan du prova
POKE 22501,189

Summer Games II

Ladda in spelet. Välj fäktning.
Står det 0-0 mellan dig och din motståndare och du trycker på Commodore-knappen, blir det genast "Sudden death 4-4". Trycker du på Commodore-knappen när det står 1-0 vinner du automatiskt, men gör du det när det står 0-1 förlorar du.
Vill du spela utan fusk, är det bäst att angripa när motståndaren har sin guard uppe.
Tresteg klarar du genom att skjuta joysticken upp/vänster när du har utfört de två rörelserna för hopp och steg. Du ska inte bry dig om att skjuta joysticken till vänster och snabbt uppåt, då riskerar du bara att få fet.
I spjut trycker du på fireknappen. När du ska välja vinkel, ska du vara uppmärksam på det lilla hopp som kastaren gör innan han kastar. Här ska det timas precist.
Ridning är rätt lätt om du bara vet att du ska hålla joysticken framåt för att få fart. När du är mitt i ett hopp ska du skjuta joysticken till vänster, annars är det 90% risk att du ramlar av. Om du ramlar av ska du trycka fire för att komma upp i sadeln igen.
I cyklingen ska du se till att hålla jämn takt med den lilla pilen nederst på skärmen. Missar du i takten är det stor risk att du förlorar loppet.
Kanoten fixar du lätt, bara du vet att du ska åka baklänges genom port 6 och 13.

Bounty Bob

Skriv "57502" och håll F3 + "A" nere samtidigt. Nu ska du skriva vilken level du vill starta på (1-25).

Dropzone

På Commodore 64:
POKE 2311,(antal liv)
POKE 2316,(antal bomber)
Var och en av dessa kan max vara 255.
Oändligt liv går också bra med:
POKE 2460,255
POKE 2465,255

Raid over Moscow

Det här är spelet som var tvunget att byta namn i England för att regeringen tyckte att det var lite för tufft. Så de senare utgåvorna heter numera rätt och slätt "Raid". Men gameplay är fortfarande samma till 100%.
Fast nu är det inte Moskva det gäller längre, staden du ska raida är namnlös. Alltid har det väl lättat lite på regeringens samvete.
Om du kraschar med ditt plan inne i hangaren ska du trycka space snabbt två gånger, så får du ett nytt försök.
Ett ännu bättre tips är att du inte ska välja något i starten. Annars är det ju meningen att du ska trycka på funktionstangenterna (F1, F3 osv). Vänta istället en minut eller två. Då börjar datorn nämligen själv att spela, men du kan själv ta över kontrollen när som helst (t ex på väg in mot Moskva)! spillet når som helst (f.eks. på vej ind over Moskva)!
Du kan även trycka RUN/STOP samtidigt med minus-tangenten, så kommer du in på en ny bana.
När du är inne vid försvarscentrat i Kreml och det kliar i din fire-finger för att få fixa de röda, så skjut först de översta tornen och låt dem falla ned på den ryska stridsvagnen. Det ger fin bonus som är värd att ha med sig.
När du sedan kommer in i atomreaktorn gäller det attlägga tillbaka siktet så långt du kan. Sedan lägger du det över en av de bakersta hålorna och skjuter när roboten är på väg över det. Det ger resultat.

Stunt Bike

Tryck på "3" för att skifta bana.

Ancipital

Skriv LOAD på 64:an för att köra in den första delen. När den är inne, ska du låta bli att starta den. Skriv istället
POKE 1003,76: POKE 2205,32: POKE 2208,230: POKE 2209,1: POKE 2210,0: RUN
Vänta tills spelet har loadat färdigt och skriv
POKE 19938,173
Starta spelet med
SYS 16384
eller RUN, om nu inte SYS'en fungerar.
OBS! Ändrar du talet 173 i poke-adress 19938, kan du själv bestämma hur många liv, du vill ha (1-255).
Testa även POKE 18679,173

Uridium

Det är fortfarande många som tycker att fina gamla Uridium är svårt, så här kommer lite hjälp till alla 64-ägare. Skriv in nedanstående program, RUN, ladda in Uridium och voila! Helt plötsligt kan du inte längre dö (men fortfarande skjuta ned fiender).
g er svär. Well, her er 10 PRINT CHR$(147)
20 FOR A=49152 TO 49202: READ B: POKE A,B: NEXT
30 SYS 49166
40 DATA 162, 20, 189, 33, 192, 157, 198, 224, 202
50 DATA 16, 247, 76, 0, 224, 32, 44, 247, 169, 0
60 DATA 141, 32, 208, 32, 108, 245, 169, 192, 141
70 DATA 239, 3, 76, 167, 2, 169, 76, 141, 65, 13
80 DATA 169, 249, 141, 66, 13, 169, 12, 141
90 DATA 67, 13, 108, 0, 128
Banornas namn är för övrigt:
Zinc, Lead, Copper, Silver, Iron, Gold, Platinum, Tungsten, Iribon, Kallisto, Tri-Alloy, Quadnium, Ergonit, Galactium och slutligen URIDIUM.

Smurf
Välj spelvariant nummer fyra och gå fram och tillbaka mellan två scener. Då stannar spelet och du får massor med poäng.

Bounder
Under intron: HHåll ned följande tangenter mellan en och två minuter. Då börjar skärmen att blinka och du får obegränsat med bollar:
1 + Q + A + Z + Space
Har du en 128 ska även CAPS/LOCK vara nedtryckt.

Big Mac
Load spelet, resetta och skriv
POKE 4170,(antal liv)
Skriv SYS 19670 för att höra musiken.
Spelet startas med
SYS 19072

BMX Racers
På Commodore 64:
POKE 11617,138
POKE 11618,2
SYS 11770

Whirlynurd
Ladda in första delen av spelet i burken.
När det står READY skriver du
POKE 1011,248
POKE 1012,252
RUN
Resten av spelet loadas, och sedan skriver du
POKE 17201,(antal liv)
Om du hellre vill ha oändligt antal liv, ska du skriva
POKE 21063,234
POKE 21064,234
POKE 21065,234
Starta spelet med
SYS 16384
Till alla som inte vill poka: Om du trycker F1 när du spelar hoppar du automatiskt över till nästa bana. Och trycker du F1 precis efter det du dött, så räknar spelet INTE bort ett liv.

Chimera
På Commodore 64:
POKE 151,1
SYS 49152
så får du höra dödsskriket.
POKE 151,2
SYS 49152
låter dig höra "Chimera".
Talet kan göras snabbare i adress 41226.
Långsammast är 32, snabbast är 192.
Ljudstyrken ändrar du i adress 253 med 0 som högst och 15 som lägst.
En eko-effekt kan du få med
FOR A=0 TO 15: POKE 253,T: POKE 151,1: SYS 49152: NEXT
Spelet startas med
SYS 2564

Hero of the Golden Talisman
Vill du stoppa spritekollisionerna skriver du
SYS 63276: POKE 43,200: SYS 62828
Tryck play på bandspelaren. Vänta tills första biten av spelet har laddat. Skriv sedan
POKE 32776,0: POKE 43,1: POKE 808,237: LOAD
Vänta tills bandet stannar igen. Skriv så
POKE 32776,0
FOR I=8472 TO 8476: POKE I,234: NEXT
SYS 8192

Gilligans Gold
Detta spel är utgivet i två versioner, dels originalversionen,dels på Softaid-samlingskassetten.
I den förstnämnda versionen ska du skriva
SYS 63276: SYS 62828
och loada spelet. När det står? LOAD ERROR, skriver du
SYS 2096: LOAD""
När spelet laddat klart trycker du SHIFT och CLR/HOME för att radera skärmen. Sedan skriver du
POKE 17993,0
SYS 25532
Nu har du obegränsad tid i spelet.
I Softaid-versionen loadar du tills det står READY första gången. SÅ skriver du
POKE 1010,76
POKE 1011,248
POKE 1012,252
RUN
Nu laddar spelet igen. När det är klart skriver du
POKE 17993,0
SYS 25532
Och nu har vi bevisat att även denna version kan få obegränsad tid.

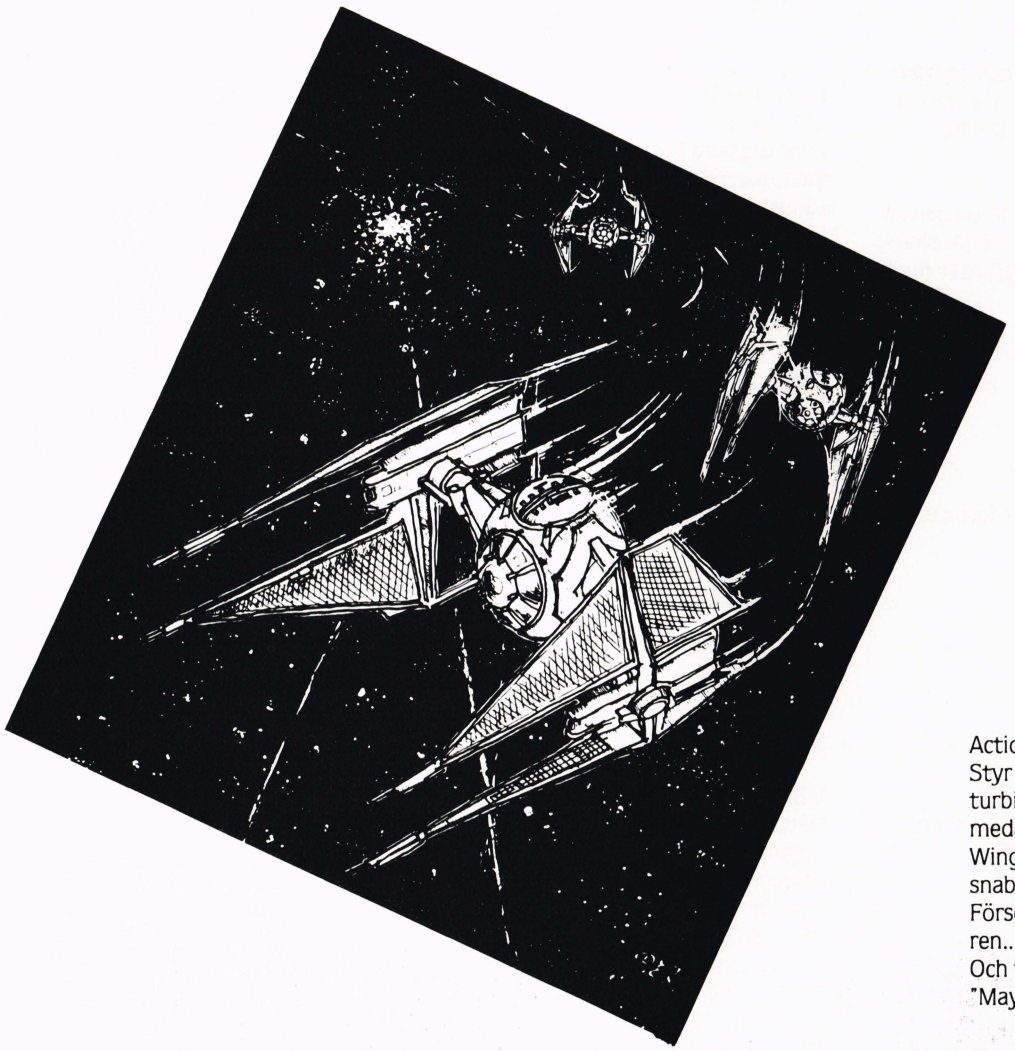
Hyper Circuit
En tape-loader till Commodore 64:
10 FOR A=0 TO 34: READ C: POKE 52224+A,C: NEXT A
20 SYS 52227
30 DATA 76, 174, 2, 169, 1, 170, 168, 32
40 DATA 186, 255, 169, 0, 133, 183, 32, 213
50 DATA 255, 169, 76, 141, 209, 3, 169, 248
60 DATA 141, 210, 3, 169, 252, 141, 211, 3
70 DATA 76, 0, 204
RUN
Spelet loadar, och om du vill ha obegränsat antal liv skriver du
POKE 28439,234
POKE 28440,234
POKE 28441,234
SYS 26654

Black Thunder
Odödlighets-loader till C64? Here goes -
1 SYS 63276: PRINT CHR$(147)
10 POKE 783,1: POKE 830,34: POKE 832,48: SYS 62828: POKE 53265, PEEK(532659 AND 239
11 FOR I=0 TO 27: READ X: POKE 1280+I,X: NEXT
12 POKE 8941,0: POKE 8942,5: POKE 8945,76: POKE 8946,0: POKE 8947,5
13 POKE 8950,76: POKE 8951,0: POKE 8952,5: POKE 8953,76: POKE 8954,0: POKE 8955,5
27 FOR K=679 TO 779: POKE K, PEEK (8192+K)
28 A=A+1: IF A=99 THEN 30
29 NEXT
30 POKE 778,PEEK (8192+99): POKE 779, PEEK(8129+100): STOP
100 DATA 169, 27, 141, 17, 208
112 DATA 169, 234, 141, 110, 102
115 DATA 141, 111, 102, 141, 112, 102
120 DATA 141, 113, 102, 141, 114, 102
130 DATA 141, 115, 102, 76, 0, 132
RUN
Ladda in spelet.

Wizardry
På Commodore 64 loadar du in första delen med LOAD. Sedan skriver du
POKE 1011,248: POKE 1012,252
och skriver RUN. När skärmen "resettar" skriver du
POKE 2969,0
SYS 2816
Låt fyra delar loada in, och skriv sedan
POKE 3216,255
POKE 50766,255
POKE 3264,234
POKE 3265,234
POKE 27214,234
POKE 50151,234
POKE 50152,23
POKE 50153,234
POKE 27214,234
POKE 50151,234
POKE 50152,234
POKE 50153,234
SYS 2970
Nu har du mer energi och är skyddad mot de flesta av fienderna.

Commodore 64

Dödens Passage



Action!
Styr ditt Laudan Mocucoxe 16 jet turbinplan in i dödens passage, allt medan du försvarar dig mot The Wing-jaktplan från Star Wars. Var snabb. Var försiktig.
Försök att nå änden av korridoren...
Och för att använda en sliten fras: "May the Force be with you"!

Gil Lempert Schwarz

```
5 PRINT"(CLR)":POKE 214,17:PRINT
   :PRINT TAB(13)"                "
   :FOR J=1 TO 2000:NEXT
6 PRINT TAB(13)"(SORT)VELKOMMEN TIL:"
7 PRINT TAB(13)"(HVID)DØDENS PASSAGE"
8 PRINT TAB(13)"(SORT)ET SPIL AF GIL"
10 POKE 53281,11:POKE 53282,12
   :POKE 53283,13:Z=53270
   :POKE Z,PEEK(Z)OR 16
20 POKE 52,56:POKE 56,56:CLR
   :POKE 56334,PEEK(56334)AND 254
   :POKE 1,PEEK(1)AND 251
30 IF PEEK(14336)<>60 THEN FOR I=0 T
   O 511:POKE I+14336,PEEK(I+53248)
   :NEXT
35 POKE 1,PEEK(1)OR 4:POKE 53280,0
   :V=53248
40 POKE 56334,PEEK(56334)OR 1
   :POKE 53272,(PEEK(53272)AND 240)+
   14:POKE 54296,0
50 FOR J=0 TO 7:POKE 14336+27*8+J,170
   :POKE 14336+29*8+J,85:READ Q
   :POKE 14848+J,Q
```

```
55 POKE 14336+28*8+J,255
   :POKE 14336+31*8+J,
   255-PEEK(14336+46*8+J):NEXT
57 DATA 255,243,243,192,243,243,255,
   255
60 FOR J=0 TO 15:READ Q
   :POKE 14856+J,Q:NEXT
   :DATA 254,254,252,240,232,156,235,
   247
61 DATA 127,127,63,15,23,57,215,239
85 D=55296-1024:FOR J=1024 TO 1503
   :IF RND(1)>.9 THEN POKE J,31
   :POKE J+D,8:J=J+1
87 POKE J,28:POKE J+D,8:NEXT
   :Q$="SCORE"
88 FOR J=1 TO 5:POKE 1023+J,
   ASC(MID$(Q$,J,1))-64
   :POKE 1023+J+D,0:NEXT:POKE 1029,58
89 FOR J=1029 TO 1035:POKE J+D,0:NEXT
   :NS=3:GOSUB 5000:SC=0:GOSUB 5010
90 FOR J=1 TO 10:READ Q:POKE Q-47,64
   :NEXT
95 DATA 1087,1090,1165,1212,1251,
   1290,1331,1297,1371,1413
110 FOR J=1 TO 16
113 G=0
115 IF J>5 THEN IF J/2=INT(J/2)THEN
   F=F+40:G=40
120 READ C
130 T=1+J
140 FOR X=0 TO 18-T:M=1344+J*40+X
   :N=1344+J*40+39-X
150 Q=M:GOSUB 500:Q=N:GOSUB 500
160 NEXT X
170 FOR I=1364+J*40 TO 1444+J*40+F S
   TEP 40
180 Q=I-T-1:GOSUB 500:Q=I+T:GOSUB 500
190 NEXT:I=I-40
200 FOR H=I-T-1 TO I+T
210 Q=H:GOSUB 500:Q=H-G:GOSUB 500
   :NEXT:NEXT:GOTO 700
300 DATA 32,27,29,32,27,29,29,32,32,
   27,27,29,29,29,32,32
500 IF Q<2024 THEN POKE Q,C
   :POKE Q+D,8

501 RETURN
700 IF PEEK(832)=33 THEN 800
705 FOR J=0 TO 2:FOR I=0 TO 62:READ Q
   :POKE 832+J*64+I,Q:NEXT:NEXT
710 DATA 33,0,0,64,128,0,140,64,0,
   158,64,0,243,192,0,158,64,0,140,
   64,0
720 DATA 64,128,0,33,0,0,0,0,0,0,0,0,
   0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
730 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
   0,0,0,0,0,0,0,0
735 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
   0,0,0,0,0,0,0,0,0
740 DATA 0,8,0,0,8,0,0,28,0,0,28,0,1,
   255,192,3,255,224,127,127,127
750 DATA 30,62,60,3,99,96,1,193,192,
   0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
770 DATA 0,128,0,32,32,0,0,2,0,10,
   128,2,40,2,0,152,130,128,96,128,
   130
780 DATA 128,150,136,0,1,215,64,215,
   64,128,125,10,0,20,130,0,0,128,96,
   105,0
785 DATA 0,128,128,130,128,128,41,0,
   64,6,0,64,10,2,128,128,8,2,0,8,0
790 FOR J=15232 TO 15296:POKE J,0
   :NEXT:FOR J=15253 TO 15273:READ Q
   :POKE J,Q:NEXT
792 DATA 0,112,0,0,136,0,1,36,0,1,
   116,0,1,36,0,0,136,0,0,112,0
800 V=53248:POKE V+21,0:POKE 2040,14
   :POKE V+39,1:POKE V+28,0
   :POKE V+46,0
805 POKE 2047,238:POKE V+16,0
   :POKE V+23,0:POKE V+29,0
   :FOR J=1 TO 6:POKE 2040+J,13
810 POKE V+39+J,INT(RND(1)*3)+5:NEXT
815 FOR J=54272 TO 54299:POKE J,0
   :NEXT
900 IF V<>53248 THEN STOP
910 X=160:POKE V,X:POKE V+1,200
   :POKE V+29,1:POKE V+23,1
   :POKE V+21,1:LV=1:W=4:E=8
920 POKE 2047,238:IF PEEK(49172)<>20
   6 THEN GOSUB 2000
925 POKE 49152,6:POKE 49153,6
   :POKE V+46,0
930 SYS 53000
933 S=54272:POKE S+24,15:POKE S+5,1
   :POKE S+6,128:POKE S+4,129
   :POKE S+1,12
980 A=0
990 IF A>11+LV*3 THEN 6000
995 IF(PEEK(56321)AND 16)=0 THEN GOS
   UB 6200
1000 FOR J=1 TO 6:IF RND(1)<(1-LV/20
   )OR X(J)<>0 THEN 1050
1005 POKE 2040+J,13:X(J)=180:Y(J)=120
   :A=A+1
1010 M%(J)=RND(1)*(5+LV/2)-2-LV/4
   :POKE V+39+J,INT(RND(1)*3+0)
   :R(J)=W
1020 POKE V+J*2,X(J):POKE V+1+J*2,
   Y(J):POKE V+21,PEEK(V+21)OR(2↑J)
   :GOTO 1080
1050 NEXT
1080 FOR J=1 TO 6:IF X(J)=0 THEN NEXT
   :GOTO 1110
```

```
1085 IF Y(J)<160 OR R(J)=E THEN 1095
1090 POKE V+29,PEEK(V+29)OR(2↑J)
   :POKE V+23,PEEK(V+23)OR(2↑J)
   :R(J)=F:MX(J)=MX(J)*2
1092 FOR N=S+7 TO S+13:POKE N,0:NEXT
1093 POKE S+24,15:POKE S+12,207
   :POKE S+13,0:POKE S+8,10
   :POKE S+11,33
1095 Y(J)=Y(J)+R(J):X(J)=X(J)+MX(J)
1100 POKE V+J*2,X(J):POKE V+1+J*2,
   Y(J)
1104 IF Y(J)<222 AND PEEK(2040+J)=13
    THEN 1107
1105 X(J)=0:POKE V+21,
   PEEK(V+21)AND(255-2↑J)
1106 POKE V+29,PEEK(V+29)AND(255-2↑J)
   :POKE V+23,PEEK(V+23)AND(255-2↑J)
1107 NEXT
1110 IF(PEEK(V+30)AND 1)<>1 THEN 990
1111 POKE V+21,1:POKE S+11,0
1120 POKE S+1,4:FOR I=1 TO 10
   :POKE S+24,15-ABS(6-I)
   :FOR J=0 TO 7:POKE V+39,J
1130 FOR H=1 TO 10:NEXT:NEXT:NEXT
   :POKE S+24,15:POKE S+1,12
1140 GOSUB 5020:K=PEEK(V+30)
   :GOTO 1000
2000 J=0:READ T:IF T<999 THEN STOP
2002 READ Q:IF Q>=0 THEN POKE J+T,Q
   :J=J+1:GOTO 2002
2004 IF Q<>-99 THEN GOTO 2000
2006 RETURN
2020 DATA 49172,206,0,192,173,0,192,
   240,3,76,100,192
2030 DATA 173,1,192,141,0,192,162,1,
   254,32,208,189,32,208,41,255,233,
   253,48,9
2040 DATA 222,32,208,222,32,208,222,
   32,208
2050 DATA 232,224,4,208,230,76,100,
   192,-1
2080 DATA 49252,173,1,220,41,4,208,
   15,173,0,208
2090 DATA 233,105,48,8,173,0,208,233,
   4,141,0,208
3000 DATA 173,1,220,41,8,208,15,173,
   0,208

3010 DATA 233,218,16,8,173,0,208,105,
   4,141,0,208,76,49,234,-1
3050 DATA 53000,120,169,20,141,20,3,
   169,192,141,21,3,88,96,-99
5000 IF NS>6 THEN NS=6:SC=SC+375
   :GOSUB 5010
5001 FOR J=1062 TO 1065-NS*3 STEP-3
   :POKE J,65:POKE J+1,66:POKE J+D,0
   :POKE J+1+D,0:NEXT
5002 RETURN
5010 S$=STR$(SC):FOR J=1 TO LEN(S$)
   :POKE 1029+J,ASC(MID$(S$,J,1))
   :NEXT
5013 O=INT(SC/1000):IF O>P THEN P=O
   :NS=NS+1:GOSUB 5000:GOSUB 5050
5016 RETURN
5020 FOR I=1 TO 2:POKE 1064-NS*3+I,28
   :NEXT:NS=NS-1:IF NS>=0 THEN RETURN
5021 PRINT"(CLR,CRSR NED10,
   CRSR H0JRE14)GAME OVER"
5022 PRINT"(CRSR H0JRE14,
   CRSR NED)COPYRIGHT@1986"
5023 PRINT"(CRSR H0JRE14,
   CRSR NED)BY GIL.L.S"
5031 POKE 56334,PEEK(56334)AND 254
5032 POKE 788,49:POKE 789,234
5033 POKE 56334,PEEK(56334)OR 1
   :POKE 198,0:POKE 53249,0
   :POKE 54296,0
5034 INPUT"(CRSR H0JRE14,
   CRSR NED)ET NYT SPIL (J/N) ";XX$
5035 IF XX$="J"THEN RUN
5036 IF XX$="N"THEN END
5050 FOR N=S+14 TO S+20:POKE N,0:NEXT
5051 POKE S+24,15:POKE S+19,61
   :POKE S+15,30:POKE S+18,17:RETURN
6000 POKE V+21,1:FOR J=5 TO 1 STEP-1
   :POKE 49153,J:FOR I=132-J*20 TO 1
   42-J*20:POKE S+1,I
6010 FOR H=1 TO 40:NEXT:NEXT:NEXT
   :SC=SC+LV*75:GOSUB 5010
   :FOR J=1 TO 3000:NEXT:LV=LV+1
6020 FOR J=2 TO 6:POKE 49153,J
   :FOR I=142-J*20 TO 132-J*20 STEP-1
   :POKE S+1,I:FOR H=1 TO 40
6030 NEXT:NEXT:NEXT:W=W+1:E=E+2
6040 GOTO 980
6200 MX=(166-PEEK(V))/7
   :POKE V+14,PEEK(V)+12+MX
   :POKE V+15,195:I=3
6210 POKE V+21,PEEK(V+21)OR 128
   :FOR J=195 TO 130+LV*2 STEP-3
6220 POKE V+15,J:I=I+1
   :IF I=5 THEN I=0:POKE V+14,
   PEEK(V+14)+MX
6230 K=PEEK(V+30):IF(K AND 128)=0 TH
   EN NEXT:GOTO 6300
6234 FOR N=S+14 TO S+20:POKE N,0:NEXT
6235 POKE S+24,15:POKE S+19,14
   :POKE S+15,2:POKE S+18,129
6240 FOR J=1 TO 6:IF(K AND(2↑J))=0 T
   HEN NEXT
6250 POKE 2040+J,15:SC=SC+25
   :GOSUB 5010
6300 POKE V+21,PEEK(V+21)AND 127
   :RETURN
```

VIC20

KING-KONG

Säger dig namnet något? Ytterligare förklaring borde vara onödvändig, men ändå: Du är en stor apa (gorilla) som ska forcera en mängd rullande tunnor på din väg till toppen av skärmen. Speliden är inte direkt superny, men grafiken är flott och väl genomförd. Alla tiders ap-action till en outvidgad VIC-20. *Claus L. Pedersen*

```
0 REM 5 **CLAUS.PEDERSEN**
1 GOTO46
2 L=L-W:PRINT"SQ"L"W  ":IFL<WTHEN42
3 ONJGOTO27,30,35,35,35,35
4 POKE37154,127:J0=-((PEEK(37152)AND128)=.):POKE37154,255:Z=PEEK(37151):J2=-(Z
AND16)=.)
5 X=-((ZANDE)=.):IFJ0ORPEEK(197)=34THEND=W:GOTO22
6 IFJ2ORPEEK(197)=33THEND=-W:IFPEEK(A+D)GOTO20
7 IFXORPEEK(197)=35THENPOKEV-2,150:J=W:L=L-20:GOTO27
8 F=F+W:IFPEEK(F)=ETHENPOKEF-W,E:POKEF,6+INT(RND(.)*2):GOTO11
9 IFPEEK(F)=.THENPOKE7711,15:POKEF-W,E:F=7712:GOTO14
10 POKEV-W,140:POKEF-W,E:GOTO39
11 IFPEEK(F+22)=.THEN14
12 POKEF,E:F=F+22:POKE7711,12:IFPEEK(F)=ETHENPOKEF,6+INT(RND(.)*2):GOTO14
13 POKEF,25:POKEV-W,140:GOTO39
14 G=G+W:IFPEEK(G)=ETHENPOKEG-W,E:POKEG,6+INT(RND(.)*2):GOTO17
15 IFPEEK(G)=.THENPOKE7711,15:POKEG-W,E:G=7712:GOTO2
16 POKEV-W,140:POKEG-W,E:GOTO39
17 IFPEEK(G+22)=.THEN2
18 POKEG,E:G=G+22:POKE7711,12:IFPEEK(G)=ETHENPOKEG,6+INT(RND(.)*2):GOTO2
19 POKEG,25:POKEV-W,140:GOTO39
20 IFPEEK(A+D)=ETHENA=A+D:POKEA-D,E:POKEA,3:GOTO8
21 POKEA,E:A=A+D:POKEA,25:POKEV-W,160:GOTO39
22 IFPEEK(A+D)=ETHENA=A+D:POKEA-D,E:POKEA,5:GOTO24
23 IFPEEK(A+D)=6THENPOKEA,E:A=A+D:POKEA,25:POKEV-W,160:GOTO39
24 IFPEEK(A+22)=.THEN8
25 POKEV-2,140:IFPEEK(A+22)=ETHENPOKEA,E:A=A+22:POKEA,5:POKEV-2,.:GOTO8
26 POKEA,E:A=A+22:POKEA,25:POKEV-2,.:POKEV-W,160:GOTO39
27 J=J+W:IFPEEK(A-22)=ETHENA=A-22:POKEA+22,E:POKEA,4+D:GOTO8
28 IFPEEK(A-22)=WTHENA=A-22:POKEA+22,E:POKEA,4+D:GOTO43
29 POKEA,E:A=A-22:POKEA,25:POKEV-W,160:GOTO39
30 POKEV-2,160:J=J+W:IFPEEK(A+D)=ETHENA=A+D:POKEA-D,E:POKEA,4+D:GOTO33
31 IFPEEK(A+D)=WTHENA=A+D:POKEA-D,E:POKEA,4+D:GOTO43
32 POKEA,E:A=A+D:POKEA,7:POKEV-W,160:GOTO39
33 IFPEEK(A+22)=.THENJ=.:POKEV-2,.
34 GOTO8
35 POKEV-2,140:J=J+W:IFPEEK(A+22)=ETHENA=A+22:POKEA-22,E:POKEA,4+D:GOTO37
36 POKEA,E:A=A+22:POKEA,7:POKEV-W,160:GOTO39
37 IFPEEK(A+22)=ETHEN8
38 POKEV-2,.:J=.:GOTO8
39 POKEV-2,.:POKEA,25:POKEV-W,.:PRINT"SQQQQQQQQQQYOU'RE DEAD"
40 IFPEEK(197)=ETHENRUN
41 GOTO40
42 POKEV-2,.:PRINT"S     SQQQQQQQQQQOUT OF ENERGY":GOTO40
43 POKEA,8:FORX=1TO20:POKEV-2,INT(RND(1)*10+240):FORY=1TO60:NEXT:NEXT:POKEV-2,.:
POKEA,E
44 A=8161:P=P+1:J=.:IFP<3THENONPGOTO59,62
45 PRINT"SQQQQQQQQQQQQQQQYOU WIN!!":GOTO40
46 PRINT"J":POKE52,28:POKE56,28:POKE51,PEEK(55):CLR:A=256*28+PEEK(51)
47 FORX=256TO264:POKEX+A,.:NEXT:FORX=.TO127:READD:POKEX+A,D:NEXT:V=36878:POK
,255
48 POKEV,15:POKEV+1,104:A=8161:C=2
49 DATA255,255,24,36,66,129,255,255,56,56,48,60,48,48,48,56
50 DATA28,28,12,60,12,12,12,28,28,28,12,60,12,28,22,50,56,56,48,60,48,48,48,
51 DATA56,56,48,60,48,56,104,76,60,126,219,231,231,219,126,60,60,126,239,22
,247
52 DATA126,60,231,231,195,255,195,195,195,231,3,7,5,7,5,6,31,63,192,224,160,
160
53 DATA56,248,252,127,255,238,238,237,207,239,231,254,255,119,119,183,243,2
1,7,15,15
54 DATA14,14,30,30,30,224,240,240,112,112,120,120,120,252,254,254,239,231,2
7,195
55 PRINT"JQQQQQQQQQQ A A A          @@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@
@@@@@@";
56 PRINT"@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@
;
57 PRINT"@@@@@@@@@@@@@@  @":GOSUB65
58 G=7901:F=7712:D=-1:POKEA,2:E=32:L=2000:W=1:GOTO2
59 PRINT"JQQQQQQQQQQ A A            @@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@
@";
60 PRINT"@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@";
61 PRINT"@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@  @":GOSUB65:A=8160:POKEA,2:F=7712:G
5:GOTO2
62 PRINT"JQQQQQQQQQQ A          @@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@
@@@";
63 PRINT"@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@";
64 PRINT"@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@  @":GOSUB65:A=8160:POKEA,2:F=7712:G=7945
2
65 PRINT"SQQQQQQQQQIJKLMN@@@":RETURN
```

Commodore 64

Flagg-träning

Flaggor och fanor är något du träffar på dagligen. Vid sporttävlingar, politiska begivenheter, när du är ute och seglar... Kort sagt, överallt.
Säkert har du det ibland precis som jag - du har ingen aning om vilken flagga som hör till vilket land. Så varför inte ta i med krafttag och kämpa mot din okunnighet med denne Flagg-tränare!

Lars Ole Dybdahl

```
10 REM *** FLAG QUIZ ***
11 PO=0:FL=0
12 POKE 53280,12:POKE 53281,12
14 PRINT"(CLR)"
16 PRINT"(BLAA,RVS ON,
   SPACE15)FLAG QUIZ
   (RVS OFF)"
20 PRINT"(CRSR H0JRE8,RVS ON,R0D,
   SPACE3,HVID,SPACE,R0D,SPACE5)"
22 PRINT"(CRSR H0JRE8,R0D,RVS ON,
   SPACE3,HVID,SPACE,R0D,SPACE5)"
24 PRINT"(CRSR H0JRE8,HVID,RVS ON,
   SPACE9)"
26 PRINT"(CRSR H0JRE8,RVS ON,R0D,
   SPACE3,HVID,SPACE,R0D,SPACE5)"
28 PRINT"(CRSR H0JRE8,R0D,RVS ON,
   SPACE3,HVID,SPACE,R0D,SPACE5)"
30 PRINT"          (R0D) ⌐¬(CRSR NED,
   CRSR VENSTRE3)|(SORT)C(R0D)|(CRSR
    NED,CRSR VENSTRE3) ⌣(SORT,
   RVS ON)L.O.D & B.P.R SOFTWARE(BLA
   A,RVS OFF)"
31 PRINT
32 PRINT"(RVS ON,SPACE40,RVS OFF)";
33 PRINT"(RVS ON,SPACE,RVS OFF,
   SPACE38,RVS ON,SPACE,RVS OFF)";
```

```
34 PRINT"(RVS ON,SPACE40,RVS OFF)";
36 FOR A=1 TO 7
37 PRINT"(RVS ON,SPACE,RVS OFF,
   SPACE38,RVS ON,SPACE,RVS OFF)";
38 NEXT
40 PRINT"(RVS ON,SPACE40,RVS OFF)";
42 REM ******* VARIABLER **********
44 HJ$="(HOME,CRSR NED16,
   CRSR HØJRE3)"
45 TX$="(HOME,CRSR NED13,CRSR HØJRE,
   SORT)"
46 PO$="(HOME,CRSR NED16,
   CRSR HØJRE17)"
47 FL$="(HOME,CRSR NED18,
   CRSR HØJRE17)"
50 REM ****** HOVED PROGRAM *******
52 FL=FL+1
53 ON FL GOSUB 500,510,520,530,540,
   550,560,570,580,590,600,610,620,
   630,640,650,670
54 PRINT PO$;"(SORT)POINT  :";PO
   :PRINT FL$;"(SORT)FLAG NR:";FL
55 PRINT HJ$;:IF FL=18 THEN 660
56 PRINT HJ$;A1$:PRINT HJ$;
   "(CRSR NED)";A2$:PRINT HJ$;
   "(CRSR NED2)";A3$:PRINT HJ$;
   "(CRSR NED3)";A4$:PRINT HJ$;
   "(CRSR NED4)";A5$
57 SYS 65499:PRINT TX$;
   :PRINT"TAST LANDETS NAVN";
   :INPUT L$
58 T=VAL(TI$)
59 C=LEN(S$):B$=LEFT$(L$,C)
   :IF B$<>S$THEN 65
60 IF T<10 THEN PO=PO+50
61 IF T>10 AND T<20 THEN PO=PO+25
62 IF T>20 AND T<50 THEN PO=PO+5
63 PRINT TX$;"(SORT)DET VAR RIGTIGT,
    FLOT !!                ":GOTO 67
65 PRINT TX$;"
                "
66 PRINT TX$;"FORKERT !! DET VAR ";S$
67 PRINT PO$;"(SORT)POINT  :";PO
   :PRINT FL$;"(SORT)FLAG NR:";FL
69 FOR VENT=1 TO 1500:NEXT VENT
496 PRINT TX$;"TRYK EN TAST FOR ET N
   YT FLAG          "
497 GET A$:IF A$=""THEN 497
498 PRINT TX$;"
                "
499 GOTO 50
500 REM ********* FLAG ***********
501 REM *** IRLAND ***
502 A1$="(L.GRØN,RVS ON,SPACE3,HVID,
   SPACE3,ORANGE,SPACE3)"
503 A2$="(L.GRØN,RVS ON,SPACE3,HVID,
   SPACE3,ORANGE,SPACE3)"
504 A3$="(L.GRØN,RVS ON,SPACE3,HVID,
   SPACE3,ORANGE,SPACE3)"
505 A4$="(L.GRØN,RVS ON,SPACE3,HVID,
   SPACE3,ORANGE,SPACE3)"
506 A5$="(L.GRØN,RVS ON,SPACE3,HVID,
   SPACE3,ORANGE,SPACE3)"
508 S$="IRLAND"
509 RETURN
510 REM *** THAILAND ***
511 A1$="(RVS ON,RØD,SPACE9)"
512 A2$="(HVID,RVS ON,SPACE9)"
513 A3$="(RVS ON,BLAA,SPACE9)"
514 A4$="(HVID,RVS ON,SPACE9)"
515 A5$="(RVS ON,RØD,SPACE9)"
516 S$="THAILAND"
517 RETURN
520 REM *** BELGIEN ***
521 A1$="(RVS ON,SORT,SPACE3,GUL,
   SPACE3,RØD,SPACE3)"
522 A2$="(RVS ON,SORT,SPACE3,GUL,
   SPACE3,RØD,SPACE3)"
523 A3$="(RVS ON,SORT,SPACE3,GUL,
   SPACE3,RØD,SPACE3)"
524 A4$="(RVS ON,SORT,SPACE3,GUL,
   SPACE3,RØD,SPACE3)"
525 A5$="(RVS ON,SORT,SPACE3,GUL,
   SPACE3,RØD,SPACE3)"
526 S$="BELGIEN"
527 RETURN
530 REM *** UNGARN ***
531 A1$="(RVS ON,ORANGE,SPACE9)"
532 A2$="(RVS ON,ORANGE,SPACE9)"
533 A3$="(RVS ON,HVID,SPACE9)"
534 A4$="(RVS ON,L.GRØN,SPACE9)"
535 A5$="(RVS ON,L.GRØN,SPACE9)"
536 S$="UNGARN"
537 RETURN
540 REM *** TYSKLAND ***
541 A1$="(RVS ON,SORT,SPACE9)"
542 A2$="(RVS ON,SORT,SPACE9)"
543 A3$="(RVS ON,RØD,SPACE9)"
544 A4$="(RVS ON,GUL,SPACE9)"
545 A5$="(RVS ON,GUL,SPACE9)"
546 S$="TYSKLAND"
547 RETURN
550 REM *** ØSTRIG ***
551 A1$="(RVS ON,RØD,SPACE9)"
552 A2$="(RVS ON,RØD,SPACE9)"
553 A3$="(RVS ON,HVID,SPACE9)"
554 A4$="(RVS ON,RØD,SPACE9)"
555 A5$="(RVS ON,RØD,SPACE9)"
556 S$="ØSTRIG"
557 RETURN
560 REM *** SVERIGE ***
561 A1$="(RVS ON,BLAA,SPACE3,GUL,
   SPACE,BLAA,SPACE5)"
562 A2$="(RVS ON,BLAA,SPACE3,GUL,
   SPACE,BLAA,SPACE5)"
563 A3$="(RVS ON,GUL,SPACE9)"
564 A4$="(RVS ON,BLAA,SPACE3,GUL,
   SPACE,BLAA,SPACE5)"
```

```
565 A5$="(RVS ON,BLAA,SPACE3,GUL,
    SPACE,BLAA,SPACE5)"
566 S$="SVERIGE"
567 RETURN
570 REM *** SCHWEIZ ***
571 A1$="(RVS ON,R0D,SPACE9)"
572 A2$="(RVS ON,R0D,SPACE4,HVID,
    SPACE,R0D,SPACE4)"
573 A3$="(RVS ON,R0D,SPACE3,HVID,
    SPACE3,R0D,SPACE3)"
574 A4$="(RVS ON,R0D,SPACE4,HVID,
    SPACE,R0D,SPACE4)"
575 A5$="(RVS ON,R0D,SPACE9)"
576 S$="SCHWEIZ"
577 RETURN
580 REM *** LIBYEN ***
581 A1$="(RVS ON,GR0N,SPACE9)"
582 A2$="(RVS ON,GR0N,SPACE9)"
583 A3$="(RVS ON,GR0N,SPACE9)"
584 A4$="(RVS ON,GR0N,SPACE9)"
585 A5$="(RVS ON,GR0N,SPACE9)"
586 S$="LIBYEN"
587 RETURN
590 REM *** NICARAGUA ***
591 A1$="(RVS ON,BLAA,SPACE9)"
592 A2$="(RVS ON,BLAA,SPACE9)"
593 A3$="(RVS ON,HVID,SPACE4)*
594 A4$="(RVS ON,BLAA,SPACE9)"
595 A5$="(RVS ON,BLAA,SPACE9)"
596 S$="NICARAGUA"
597 RETURN
600 REM *** COLOMBIA ***
601 A1$="(RVS ON,GUL,SPACE9)"
602 A2$="(RVS ON,GUL,SPACE9)"
603 A3$="(RVS ON,GUL,SPACE9)"
604 A4$="(RVS ON,BLAA,SPACE9)"
605 A5$="(RVS ON,R0D,SPACE9)"
606 S$="COLOMBIA"
607 RETURN
610 REM *** MEXICO ***
611 A1$="(RVS ON,GR0N,SPACE3,HVID,
    SPACE3,R0D,SPACE3)"
612 A2$="(RVS ON,GR0N,SPACE3,HVID,
    SPACE3,R0D,SPACE3)"
613 A3$="(RVS ON,GR0N,SPACE3,HVID,
    SPACE)* (R0D,SPACE3)"
614 A4$="(RVS ON,GR0N,SPACE3,HVID,
    SPACE3,R0D,SPACE3)"
615 A5$="(RVS ON,GR0N,SPACE3,HVID,
    SPACE3,R0D,SPACE3)"
616 S$="MEXICO"
617 RETURN
620 REM *** PERU ***
621 A1$="(RVS ON,R0D,SPACE3,HVID,
    SPACE3,R0D,SPACE3)"
622 A2$="(RVS ON,R0D,SPACE3,HVID,
    SPACE3,R0D,SPACE3)"
623 A3$="(RVS ON,R0D,SPACE3,HVID,
    SPACE)@ (R0D,SPACE3)"
624 A4$="(RVS ON,R0D,SPACE3,HVID,
    SPACE3,R0D,SPACE3)"
625 A5$="(RVS ON,R0D,SPACE3,HVID,
    SPACE3,R0D,SPACE3)"
626 S$="PERU"
627 RETURN
630 REM *** ARGENTINA ***
631 A1$="(RVS ON,L.BLAA,SPACE9)"
632 A2$="(RVS ON,L.BLAA,SPACE9)"
633 A3$="(RVS ON,HVID,SPACE4)@    "
634 A4$="(RVS ON,L.BLAA,SPACE9)"
635 A5$="(RVS ON,L.BLAA,SPACE9)"
636 S$="ARGENTINA"
637 RETURN
640 REM *** SPANIEN ***
641 A1$="(RVS ON,R0D,SPACE9)"
642 A2$="(RVS ON,GUL,SPACE9)"
643 A3$="(RVS ON,GUL,SPACE9)"
644 A4$="(RVS ON,GUL,SPACE9)"
645 A5$="(RVS ON,R0D,SPACE9)"
646 S$="SPANIEN"
647 RETURN
650 REM *** FRANKRIG ***
651 A1$="(RVS ON,BLAA,SPACE3,HVID,
    SPACE3,R0D,SPACE3)"
652 A2$="(RVS ON,BLAA,SPACE3,HVID,
    SPACE3,R0D,SPACE3)"
653 A3$="(RVS ON,BLAA,SPACE3,HVID,
    SPACE3,R0D,SPACE3)"
654 A4$="(RVS ON,BLAA,SPACE3,HVID,
    SPACE3,R0D,SPACE3)"
655 A5$="(RVS ON,BLAA,SPACE3,HVID,
    SPACE3,R0D,SPACE3)"
656 S$="FRANKRIG"
657 RETURN
660 IF PO>HI THEN HI=PO
661 PRINT"(CLR)DER ER IKKE FLERE FLA
    G !!"
662 PRINT:PRINT"TAK FOR SPILLET !"
663 PRINT:PRINT"POINT    :"PO
664 PRINT"HI-SCORE:"HI
665 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
    :PRINT"          NYT SPIL (J/N)"
666 GET N$:IF N$=""THEN 666
667 IF N$<>"J"THEN END
668 GOTO 10
670 REM *** FINLAND ***
671 A1$="(RVS ON,HVID,SPACE3,L.BLAA,
    SPACE,HVID,SPACE5)"
672 A2$="(RVS ON,HVID,SPACE3,L.BLAA,
    SPACE,HVID,SPACE5)"
673 A3$="(RVS ON,L.BLAA,SPACE9)"
674 A4$="(RVS ON,HVID,SPACE3,L.BLAA,
    SPACE,HVID,SPACE5)"
675 A5$="(RVS ON,HVID,SPACE3,L.BLAA,
    SPACE,HVID,SPACE5)"
676 S$="FINLAND"
677 RETURN
```

Commodore 64

C-64 Castle Dungeon

Förirra dig ned bland de oförtäljbara hemskheter som lurar under den stora borgen. Hemska monster lurar i gångarna, ivrigt väntande att få sätta klorna i ditt bleka kött...
Hitta de bomber som finns dolda i slottet, och överskrid inte de tre minuter som utgör din tidsgräns. Spelet är uppbyggt så att hela slottets grundplan finns på skärmen på en gång, men det enda du ser är ett litet fält runt om din man - so watch out!!!

Thomas Køchs Nielsen

```
PROGRAM:  CASTLE DUNGEON

0 GOSUB 5000:GOSUB 1500:GOSUB 200
   :GOSUB 1000:GOSUB 1100:GOSUB 1300
   :GOSUB 1010
1 GOSUB 1140
5 GOSUB 3000:GOSUB 4000:GOSUB 1500
   :TI$="000000"
7 GOSUB 20:GOTO 7
10 JO=0:JY=PEEK(56320)
   :J2=15-(JY AND 15):ON J2 GOTO 11,
   12,12,13,13,13,13,14:RETURN
11 JO=-40:RETURN
12 JO=40:RETURN
13 JO=-1:RETURN
14 JO=1:RETURN
20 GOSUB 10
25 GET A$:IF A$="L"THEN GOSUB 491
   :LE=-1
27 IF TI$>"000300"THEN A$="TIDEN LØB
    UD":GOTO 600
30 TE=PEEK(MA+JO)-40:IF TE<0 THEN LE
   =0:GOTO 170
40 ON TE GOSUB 50,60,80,90,110,130,
   140,150,160:GOTO 170
50 GOSUB 220:JO=0:RETURN
60 IF NOT LEV THEN POKE MA,BL
   :GOSUB 125:A$="DU FALDT I ET HUL"
   :GOTO 105
70 K=1:RETURN
80 KE=-1:POKE 1303,43:POKE 55575,1
   :GOSUB 401:RETURN
90 GOSUB 320:IF NOT SW THEN A$="DU B
   LEV SPIST AF ET UHYRE":GOTO 600
100 GOSUB 360:RETURN
105 GOSUB 220:FOR TD=1 TO 200:NEXT
   :GOTO 600
110 BO=BO-1:POKE 1823+40*BO,45
   :POKE 56095+40*BO,1
   :IF BO=0 THEN 500
120 RETURN
125 GOSUB 260:GOSUB 220
   :FOR TD=1 TO 200:RETURN
130 RETURN
140 IF NOT KE THEN GOSUB 220:JO=0
   :RETURN
150 RETURN
160 SW=-1:GOSUB 401:POKE 1423,49
   :POKE 55695,1:RETURN
170 XH=0:POKE MA,BL:MA=MA+JO
   :POKE MA,FI:IF K=1 THEN POKE MA,42
   :K=1
180 Q=MA-1024:Y=INT(Q/40)
   :X=(Q-Y*40)*8:IF X>255 THEN XH=IN
   T(X/256):X=X-XH*256
190 Y=Y*8+32:POKE HX,XH:POKE LX,X
   :POKE YS,Y:BL=32
195 IF K=1 THEN K=0:BL=42
196 RETURN
200 FOR I=1 TO 4:READ NO(1,I),DU(1,I)
   :NEXT
201 FOR I=1 TO 7:READ NO(2,I),NL(2,
   I),DU(2,I):NEXT
205 RETURN
210 DATA 8,100,7,50,7,50,12,300,14
211 DATA 2,24,100,2,24,100,2,24,100,
   2,163,100,2,24,100,2,163,100,3,35
220 REM
```

```
230 POKE H1,15:POKE H2,19
240 POKE VO,15:POKE AT,20:POKE SU,5
    :POKE WA,NO
250 FOR TD=1 TO 10:NEXT:POKE WA,NO-1
    :FOR TD=1 TO 2:NEXT:RETURN
260 REM
270 POKE AT,10:POKE SU,10:POKE VO,15
280 FOR I=200 TO 100 STEP-1
290 POKE H1,I:POKE H2,100:POKE WA,TR
300 FOR TD=1 TO 3:NEXT:POKE WA,TR-1
    :FOR TD=1 TO 3:NEXT:NEXT I
310 RETURN
320 REM
330 POKE AT,100:POKE SU,100
    :POKE VO,15
340 POKE H1,2:POKE H2,10:POKE WA,NO
    :FOR TD=1 TO 1000:NEXT
    :POKE WA,NO-1
350 FOR TD=1 TO 100:NEXT:RETURN
360 REM
370 POKE AT,100:POKE SU,100
    :POKE VO,15
380 FOR I=1 TO 4:POKE H1,NO(1,I)
    :POKE H2,100:POKE WA,SA
390 FOR TD=1 TO DU(1,I):NEXT
    :POKE WA,SA-1:FOR TD=1 TO DU(1,I)
    :NEXT:NEXT
400 RETURN
401 POKE AT,14:POKE SU,201
402 POKE H1,120:POKE WA,SA
    :FOR TD=1 TO 100:NEXT:POKE WA,SA-1
403 FOR TD=1 TO 200:NEXT:RETURN
410 REM
420 POKE VO,15:POKE AT,17:POKE SU,140
430 FOR I=1 TO 7:POKE H2,NO(2,I)
    :POKE H1,NL(2,I):POKE WA,SA
440 FOR TD=1 TO DU(2,I):NEXT
    :POKE WA,SA-1:FOR TD=1 TO DU(2,I)
    :NEXT:NEXT:RETURN
450 REM
460 POKE AT,100:POKE SU,120
    :POKE VO,15
470 POKE H1,4:POKE H2,48:POKE WA,SA
    :FOR TD=1 TO 500:NEXT:POKE WA,SA-1
480 FOR TD=1 TO 400:NEXT:POKE H1,2
    :POKE H2,24:POKE WA,SA
    :FOR TD=1 TO 900:NEXT
485 POKE WA,SA-1:FOR TD=1 TO 500:NEXT
    :RETURN
490 REM
491 POKE AT,100:POKE SU,250
    :POKE VO,15
492 FOR A=10 TO 20:FOR B=20 TO 27
    :POKE H1,A+B:POKE L1,40:POKE WA,TR
493 FOR TD=1 TO 2:NEXT:POKE WA,TR-1
    :FOR TD=1 TO 1:NEXT:NEXT:NEXT
494 RETURN
500 POKE 53269,0:GOSUB 410:POKE BA,1
    :FOR TD=1 TO 2000:NEXT
510 PRINT"(CLR)":POKE 251,50
    :PRINT"(SORT,CRSR NED7,
    CRSR HØJRE11)TILYKKE !"
520 PRINT"(CRSR NED2)DU BLEV DEN LYK
    KELIGE EJER AF DUNGEONEN"
530 GOTO 700
600 POKE 53269,0:POKE BA,1:GOSUB 450
    :FOR TD=1 TO 5000:NEXT
610 PRINT"(CLR,CRSR NED8,
    SORT)"SPC(((40-(LEN(A$)))/2))A$
620 PRINT"(CRSR NED3,CRSR HØJRE10)DU
     FIK IKKE DUNGEONEN"
630 GOTO 710
700 POKE 251,0:FOR TD=1 TO 1500:NEXT
    :PRINT"(CLR,CRSR NED2,
    CRSR HØJRE14)DENNE GANG"
710 FOR TD=1 TO 500:NEXT
    :PRINT"(CRSR NED5,SPACE6)TRYK J F
    OR ET SPIL MERE"
720 GET AN$:IF AN$=""THEN 720
730 IF AN$="J"THEN POKE BA,0:GOTO 5
740 POKE 251,0:END
1000 FOR L=679 TO 703:READ A:POKE L,A
    :NEXT:POKE 806,167:POKE 807,2
    :POKE 251,40:RETURN
1010 PRINT CHR$(14)"(CLR,CRSR NED5,
    HVID,SPACE2)FIND BOMBERNE SKJULT
    I SLOTTET."
1020 PRINT"(CRSR NED,CRSR HØJRE2)FAL
    D IKKE I ET HUL ELLER BLIV SPIST"
1030 PRINT"(CRSR HØJRE2)AF ET UHYRE.
     TRYK 'L  FOR AT"

1040 PRINT"(CRSR NED,SPACE2)SPRINGE.
     DU HAR 3 MINUTTER"
1050 PRINT"(CRSR NED,SPACE2)TIL AT U
    DFØRE DIN OPGAVE."
1060 PRINT:PRINT:PRINT"        (TRYK
    FIRE FOR AT BEGYNDE)"
1065 GOSUB 10:IF JY<>111 THEN 1065
1067 RETURN
1070 DATA 72,138,72,152,72,166,251,
    240,8,160,255,136,208,253,202
1080 DATA 208,248,104,168,104,170,
    104,76,202,241
1100 CM=14336:CS=53248
    :POKE 56334,PEEK(56334)AND 254
    :POKE 1,PEEK(1)AND 251
1110 FOR I=0 TO 1024:POKE CM+I,
    PEEK(CS+I):NEXT
1120 FOR I=CM+320 TO CM+320+95:READ A
    :POKE I,ABS(A-255):NEXT
1130 POKE 1,PEEK(1)OR 4
    :POKE 56334,PEEK(56334)OR 1:RETURN
1140 POKE 53272,(PEEK(53272)AND 240)
    OR 14
1150 RETURN
1160 DATA 247,227,246,193,215,247,
    235,235,255,34,34,34,255,68,68,68
```

```
1170 DATA 255,231,195,129,129,131,
   199,255,255,191,95,64,90,186,255,
   255
1180 DATA 191,121,112,1,0,135,55,115,
   255,239,247,231,195,195,231,255
1190 DATA 255,255,255,255,255,255,
   255,255,255,255,255,255,129,129,255,
   255,255
1200 DATA 255,255,255,255,255,255,
   255,255,255,255,253,251,247,143,207,
   175,255
1210 DATA 191,121,112,1,0,135,55,115,
   255,255,231,0,0,231,255,255
1300 PRINT CHR$(147):POKE BA,0
   :POKE BR,0
1305 READ L,N:IF N=-1 THEN GOSUB 410
   :FOR TD=1 TO 3500:NEXT:RETURN
1310 FOR J=0 TO N:READ S:POKE L+J,S
   :NEXT:GOTO 1305
1360 DATA 1234,17,85,64,73,112,64,
   110,85,64,75,64,114,64,112,32,32,
   112,64,75
1370 DATA 1274,16,93,32,32,107,64,
   115,74,64,73,32,93,32,93,32,32,
   107,64
1380 DATA 1314,17,74,64,75,75,32,125,
   85,64,75,32,75,32,74,64,75,109,64,
   73
1420 DATA 1393,20,114,64,73,73,32,
   110,85,73,110,85,64,73,112,64,75,
   85,64,73
1421 DATA 85,73,110
1440 DATA 1433,20,93,32,93,93,32,93,
   93,93,93,93,64,73,107,64,32,93,32,
   93,93
1441 DATA 93,93
1450 DATA 1473,20,113,64,75,74,64,
   115,125,74,75,74,64,75,109,64,73,
   74,64,75,125
1455 DATA 74,75,-1,-1
1500 WA=54276:NO=129:TR=17:VO=54296
   :SO=54272:AT=54277
1505 BA=53281:BR=53280:LE=0:SW=0:KE=0
   :BO=3:LO=44
1510 SA=33:SU=54278:H1=54273:H2=54272
   :FI=40:BL=32
1515 HX=53264:LX=53248:YS=53249
   :POKE 53271,1:POKE 53277,1
1517 POKE 53269,1:FOR I=832 TO 896
   :POKE I,255:NEXT:POKE 2040,13
1518 POKE 53287,1:POKE 53275,1
1520 FOR I=SO TO SO+28:POKE I,0:NEXT
   :POKE VO,15:RETURN
3000 POKE VO,0:I=49152
   :IF PEEK(I+2)=216 THEN SYS 49160
   :GOTO 3025
3010 READ A:IF A=256 THEN SYS 49160
   :GOTO 3025
3020 POKE I,A:I=I+1:GOTO 3010
3025 FOR I=1024 TO 1062:POKE I,41
   :POKE I+960,41:NEXT
3027 FOR I=55296 TO 56295:POKE I,0
   :NEXT:RETURN
3030 DATA 1,0,216,255,255,255,40,0,
   169,41,133,251,169,40
3050 DATA 133,253,169,4,133,252,133,
   254,169,147,32,210,255,162
3070 DATA 0,160,0,169,41,145,253,200,
   192,39,208,249,24,165
3090 DATA 253,105,40,133,253,144,2,
   230,254,232,224,23,208,229
3110 DATA 160,0,169,4,145,251,169,
   255,141,15,212,169,128,141
3130 DATA 18,212,173,27,212,41,3,133,
   173,170,10,168,24,185
3150 DATA 0,192,101,251,133,170,185,
   1,192,101,252,133,171,24
3170 DATA 185,0,192,101,170,133,253,
   185,1,192,101,171,133,254
3190 DATA 160,0,177,253,201,41,208,
   18,138,145,253,169,32,145
3210 DATA 170,165,253,133,251,165,
   254,133,252,76,62,192,232,138
3230 DATA 41,3,197,173,208,189,177,
   251,170,169,32,145,251,224
3250 DATA 4,240,26,138,10,168,162,2,
   56,165,251,249,0,192
3270 DATA 133,251,165,252,249,1,192,
   133,252,202,208,238,76,62
3290 DATA 192,169,1,160,0,153,0,216,
   153,0,217,153,0,218
3310 DATA 153,0,219,200,208,241,96,
   256
4000 REM
4010 T=32:Q=42:FOR I=1 TO 7
   :GOSUB 4100:NEXT
4020 Q=44:FOR I=1 TO 6:GOSUB 4100
   :NEXT
4030 Q=45:FOR I=1 TO 3:GOSUB 4100
   :NEXT
4040 Q=43:FOR I=1 TO 2:GOSUB 4100
   :NEXT
4050 Q=47:FOR I=1 TO 5
4055 GOSUB 4100
4060 IF(PEEK(PL-40)<>32)OR(PEEK(PL+4
   0)<>32)THEN POKE PL,BL:GOTO 4055
4070 NEXT
4080 Q=49:GOSUB 4100
4090 Q=FI:GOSUB 4100:MA=PL
4095 T=41:Q=32:FOR I=1 TO 50
   :GOSUB 4100:NEXT:RETURN
4100 X=(RND(8)*36+2):Y=INT(RND(8)*20
   +3):PL=Y*40+X+1024:IF PEEK(PL)<>T
    THEN 4100
4110 POKE PL,Q:RETURN
5000 PRINT"(CLR,CRSR NED11,
   CRSR HØJRE14,RVS ON)VENI LIDI !"
5010 RETURN
```

1.000:

Commodore 64

Fruit Tree

"Fruit Tree" är arcade-acion på ett plan som närmar sig spelhallskvalitet! I spelet har du en liten lastbil med två liv. Du ska samla upp frukt som faller från ett jättestort träd. Viktigast är att du samlar upp de nedfallande potatisarna och Coca-Cola-burkarna (jo, det är ett mycket konstigt träd). Om någon av potatisarna eller Cola-burkarna träffar marken är det adjöss till ett liv, och detta kan du se på ramens färg.

Ett litet tips: Trycker du in fire medan du kör får du mer fart på din lilla lastbil...

Peter Marino

```
10 REM ***
60 POKE 56,60:CLR:FOR T=0 TO 9
   :H$(T)="DISPLAY":H(T)=1800-T*100
   :NEXT:P$="......."
70 IF PEEK(49152)=254 THEN 180
80 PRINT"(CLR,CRSR NED2,
   CRSR HØJRE2)PLEASE HANG ON FOR AP
   ROX. 1.5 MIN"CHR$(8)
90 PRINT"(CRSR NED,CRSR HØJRE3)READI
   NG DATA ..":AD=834
100 AN=4:GOSUB 120:AD=15488:AN=26
   :GOSUB 120:AD=49152:AN=17
   :GOSUB 120:AD=50432
110 AN=1:GOSUB 120:GOTO 180
120 FOR T=0 TO AN:READ X$,CH
   :FOR X=1 TO LEN(X$)STEP 2
   :A$=MID$(X$,X,1):GOSUB 170:E=V*16
130 A$=MID$(X$,X+1,1):GOSUB 170:E=E+V
   :POKE AD,E:AD=AD+1:C=C+E:NEXT X
140 IF C=CH THEN C=0:NEXT T:RETURN
150 PRINT"(CRSR NED2,RVS ON)?ERROR I
   N DATA":PRINT"(CRSR NED,
   BLAA)LIST"PEEK(63)+PEEK(64)*256"(
   CRSR OP3,L.BLAA)":POKE 198,1
160 POKE 631,13:END
170 V=ASC(A$)-48+7*(A$>"9"):RETURN
180 S1=54272:S2=S1+7:FOR T=S1 TO S1+
   28:POKE T,0:NEXT
190 SYS 49625:MC=50432:BO=53280
   :IN=53281:JS=56320:F=242:V=53248
200 FOR X=2040 TO 2047:POKE X,0
   :NEXT X:POKE 832,0:POKE 833,0
   :N$="":FOR T=0 TO 7
210 POKE V+T*2,0:NEXT T:POKE V+21,0
   :POKE V,229:POKE V+1,229
   :POKE V+28,255:POKE V+37,9
220 JO=0:A=0:FOR Y=3 TO 15 STEP 2
   :POKE V+Y,A:A=A+35:NEXT Y
   :POKE 2040,254
230 POKE V+29,1:DUMMY=PEEK(V+30)
   :POKE V+39,0:POKE V+38,7:GOTO 490
240 POKE S1+1,0:POKE S1+4,0:POKE IN,6
   :POKE BO,0:GOSUB 270:POKE V+21,255
250 SYS MC:IF PEEK(53280)<>242 THEN
   250
260 POKE V+21,0:GOTO 970
270 PRINT"(CLR,GRØN,RVS ON,
   SPACE)■          ▒          ■   ▒
                    (BRUN,SPACE,
   GRØN,SPACE7,BRUN,SPACE,GRØN,
   SPACE2)";
280 PRINT"          (BRUN,SPACE,GRØN,
   SPACE6,BRUN,SPACE,GRØN,SPACE14,
   BRUN,SPACE,GRØN,SPACE7,BRUN,SPACE,
   GRØN,SPACE9,BRUN,SPACE,GRØN,
   SPACE5,BRUN,SPACE,GRØN)";
290 PRINT"              ■    (BRUN,
   SPACE,GRØN,SPACE4)▒  (BRUN,SPACE,
   GRØN,SPACE5)■    ■        (RVS OF
   F)■(RVS ON,SPACE16)";
300 PRINT"                      ▄▀(CRS
   R HØJRE2)";
310 PRINT"            (BRUN)▀ (RVS O
   FF)▀(RVS ON,GRØN,SPACE3,
   RVS OFF)■(BRUN)■(RVS ON)■(GRØN,
   SPACE3,RVS OFF)■(BRUN,
   RVS ON)▌  (ORANGE)▒ (CRSR HØJRE,
   GRØN)▀(ORANGE,RVS OFF)▄(RVS ON,
   SPACE,RVS OFF)■(GRØN)■"
320 PRINT"(RVS ON,SPACE2)▒   ▒ (RVS
   OFF)■▚■ (BRUN)■(RVS ON,SPACE2,
   RVS OFF,ORANGE)▀(GRØN)■■ (BRUN)■(
   RVS ON,SPACE)■(ORANGE,
   RVS OFF)▄ (BRUN,RVS ON)▌   (ORANG
   E)▒(RVS OFF)▌(BRUN) ▀(ORANGE,
   RVS ON,SPACE,RVS OFF)■"
330 PRINT"(RVS ON,GRØN,
   SPACE)■(RVS OFF)■ ■ (RVS ON)▀(RVS
   OFF)■      (BRUN)■(RVS ON,SPACE2,
   RVS OFF,ORANGE)▀    (BRUN)■(RVS O
   N,SPACE6,ORANGE)▒  (RVS OFF)■"
340 PRINT"(GRØN)■     ■          (BRUN
   )■(RVS ON,SPACE6,RVS OFF)▀■(RVS O
   N)■    (ORANGE,SPACE)"
350 PRINT TAB(20)"(BRUN)■(RVS ON,
   SPACE7)▒(ORANGE,SPACE)"
   :PRINT TAB(23)"(BRUN,RVS ON,
   SPACE5)▒(ORANGE)▒"
360 PRINT TAB(23)"(BRUN)■(RVS ON)■
   ▒(ORANGE)▒":PRINT TAB(24)"(BRUN,
   RVS ON,SPACE4)▒(ORANGE)▒"
   :PRINT TAB(24)"(BRUN,RVS ON,
```

```
   SPACE4)▮(ORANGE)▮(RVS OFF)▪"
370 PRINT TAB(24)"(BRUN,RVS ON,
   SPACE)▮  ▮(ORANGE,SPACE,RVS OFF)▮"
   :PRINT TAB(24)"(BRUN,RVS ON,
   SPACE)▮    (ORANGE,SPACE,RVS OFF)▮"
380 PRINT TAB(24)"(BRUN,RVS ON,
   SPACE)▮  (ORANGE)▮  ▮"
390 PRINT TAB(23)"(BRUN,
   RVS ON)▮ ▮    (ORANGE)▮(RVS OFF)▪"
   :PRINT TAB(23)"(BRUN,
   RVS ON)▮ ▮    (ORANGE)▮"
400 PRINT TAB(23)"(BRUN,
   RVS ON)▮ ▮    (ORANGE)▮(RVS OFF)▮"
   :PRINT TAB(23)"(BRUN,
   RVS ON)▮ ▮    (ORANGE,RVS OFF)▮"
410 PRINT TAB(23)"(BRUN,RVS ON,
   SPACE2)▮    (ORANGE) ▮"
   :PRINT TAB(20)"(BRUN) ▪(RVS ON,
   SPACE4)▮    (ORANGE,SPACE)"
420 PRINT TAB(16)"(BRUN) ▪(RVS ON,
   SPACE8)▮ ▮ (ORANGE,SPACE,
   RVS OFF)▪"
430 PRINT"(BRUN,SPACE4)▬(RVS ON,
   SPACE,RVS OFF)▬     ▬(RVS ON,
   SPACE5)▬▬ ▬    ▮    (RVS OFF)▬▬
     (ORANGE)▬(HOME)"
440 IF QW=1 THEN FOR T=0 TO 200
   :T=T+(200 AND PEEK(56320)=111)
   :NEXT:QW=0:RETURN
450 PRINT TAB(31)"(CRSR NED7,
   GUL)┌──────┐":FOR Y=1 TO 8
   :PRINT TAB(31)"│      │":NEXT Y
460 PRINT TAB(31)"└─┐ ┌─┘"
   :PRINT TAB(34)"│ └──"
   :PRINT TAB(34)"└────"
470 PRINT"(HOME)"TAB(32)"(CRSR NED10,
   CYAN)SCORE(CRSR NED2,
   CRSR VENSTRE5,HVID)0"
480 PRINT TAB(32)"(CRSR NED,
   CYAN)JOHN &(CRSR NED2,
   CRSR VENSTRE6)PETER":RETURN
490 POKE 2,0:SYS 834:PRINT"(GRØN,
   CLR)":POKE 682,9:POKE 681,0
   :POKE 683,2:POKE 2,1:QW=0
500 A$(0)="     (RVS ON)▪▬▬(RVS OFF
   )▪(RVS ON)▪▬ ▪(RVS OFF) ▪(RVS ON) ▪
   (RVS OFF,SPACE) ▪(RVS ON) ▪(RVS OFF
   ) ▪(RVS ON)▪ ▬(RVS OFF) ▪(RVS ON)▬
   ▬"
510 A$(1)="    (RVS ON)▪ ▪(RVS OFF)▬
    (RVS ON)▪ ▪(RVS OFF)▬(RVS ON) ▪(RV
   S OFF) ▪(RVS ON) ▪(RVS OFF,
   SPACE) ▪(RVS ON) ▪(RVS OFF,
   SPACE) ▪(RVS ON) ▪(RVS OFF,SPACE3,
   RVS ON)▪(RVS OFF)▪"
520 A$(2)="   (RVS ON)▪(RVS OFF)▪
   (RVS ON)▪(RVS OFF)▪▮  ▪(RVS ON) ▪(R
   VS OFF,SPACE) ▪(RVS ON) ▪(RVS OFF,
   SPACE) ▪(RVS ON) ▪(RVS OFF,SPACE3,
   RVS ON)▪(RVS OFF)▪"
530 A$(3)="  (RVS ON)▪(RVS OFF)▪    (
   RVS ON)▪(RVS OFF)▪ (RVS ON) ▪(RVS
   OFF,SPACE,RVS ON)▪(RVS OFF)▬(RVS
    ON) ▪(RVS OFF) ▬(RVS ON,SPACE,
   RVS OFF)▬  (RVS ON)▪(RVS OFF)▪"
540 A$(4)="  ▪(RVS ON)▬ ▬(RVS OFF) ▪(
   RVS ON) ▬ (RVS OFF)▪(RVS ON)▪▬▬(
   RVS OFF) ▪(RVS ON) ▬(RVS OFF)▪"
550 A$(5)="  (RVS ON)▪(RVS OFF)▪  ▪(R
   VS ON,SPACE,RVS OFF)▬(RVS ON)▪(RV
   S OFF)▪(RVS ON)▪ ▪(RVS OFF)▬ ▪(RVS
    ON,SPACE,RVS OFF)▬"
560 A$(6)="  (RVS ON)▪(RVS OFF)▪  ▪(RV
   S ON) ▪(RVS OFF,SPACE2,
   RVS ON)▪(RVS OFF)▪   ▪(RVS ON) ▪(RV
   S OFF,SPACE5)"
570 A$(7)="(RVS ON)▪(RVS OFF)▪  ▪(RVS
    ON) ▪(RVS OFF,SPACE,
   RVS ON)▮(RVS OFF)▪(RVS ON)▪ ▪(RVS
   OFF)▬ ▪(RVS ON,SPACE,RVS OFF)▬▬  "
580 POKE S1+5,0:POKE S1+6,240
   :POKE S1+4,17
590 POKE S2+5,0:POKE S2+6,9
   :POKE S2+1,19:POKE S2+4,128
600 FOR T=2 TO 44:POKE 683,T:NEXT
   :FOR X=0 TO 3:PRINT
610 FOR T=1 TO LEN(A$(X))
   :POKE S1+1,10+ABS(21-T)
620 PRINT"(CRSR OP)"RIGHT$(A$(X),T)
   :NEXT T:POKE 681,1:POKE S2+4,129
   :POKE S2+4,128:POKE 681,0
630 NEXT X:POKE S1+1,0:PRINT
   :FOR T=45 TO 88:POKE 683,T:NEXT
640 FOR X=4 TO 7:A$(X)="
         "+A$(X):PRINT
650 FOR T=1 TO LEN(A$(X))
   :PRINT"(CRSR OP)"RIGHT$(A$(X),T)
   :POKE S1+1,30+ABS(29-T)
660 NEXT T:POKE 681,1:POKE S2+4,129
   :POKE S2+4,128:POKE 681,0:NEXT X
   :POKE S1+1,0:
670 FOR T=89 TO 190:POKE 683,T
680 NEXT:FOR T=189 TO 4 STEP-1
   :POKE 683,T:NEXT T:POKE 682,6
   :FOR T=4 TO 88:POKE 683,T:NEXT T
690 FOR T=50 TO 150:POKE 679,T:NEXT T
   :FOR T=151 TO 50 STEP-1:POKE 679,T
   :NEXT T
700 POKE S2+4,129:POKE S2+4,128
710 PRINT"(CRSR NED,R0D,
   CRSR HØJRE)──────────────────
   ──────────"
720 PRINT"(BLAA) ▬ ▪(CRSR HØJRE)▪▪▬(
   CRSR HØJRE)▬ ▪▪"
730 PRINT"▮▪(RVS ON,SPACE,
   RVS OFF)▮(RVS ON) ▪(RVS OFF)▮(RVS
```

```
   ON,SPACE,CRSR HØJRE2,SPACE,
   RVS OFF)▌▚ ▪"
740 PRINT" ▬▪▪▪▪(RVS ON)▄(RVS OFF)▪(
   CRSR HØJRE,RVS ON)▄(CRSR HØJRE,
   RVS OFF)▪ ▪"
750 PRINT TAB(14)"(GUL,CRSR OP3,
   CRSR HØJRE,RVS ON) ▄(RVS OFF)▄(RVS
    ON) ▄(RVS OFF)▪(RVS ON)▄(RVS OFF)
   ▪(RVS ON) ▄(RVS OFF)▪(RVS ON) ▄(RVS
    OFF)▄(CRSR HØJRE,RVS ON) ▪(RVS OF
   F) ▟(RVS ON)▪(RVS OFF)▄(RVS ON) ▄(
   RVS OFF)▄▌(RVS ON) ▜(RVS OFF) ▄(RV
   S ON) ▪"
760 PRINT TAB(14)"(CRSR HØJRE,
   RVS ON) ▪(RVS OFF)▪(RVS ON) ▄(CRSR
   HØJRE)▌(CRSR HØJRE) ▄(CRSR HØJRE) ▪
   (RVS OFF)▪(CRSR HØJRE,
   RVS ON) ▄▄(RVS OFF)▌(RVS ON) ▪(RVS
   OFF)▌(RVS ON) ▪(RVS OFF)▪▌(RVS ON)
   ▄ ▌▪ "
770 PRINT TAB(14)"(CRSR HØJRE)▪(CRSR
    HØJRE,RVS ON)▄(RVS OFF)▪ ▪(CRSR H
   ØJRE,RVS ON)▄(RVS OFF)▪▪▪(CRSR HØ
   JRE)▪(CRSR HØJRE)▪▪▪▪▪▪▪ ▪(CRSR HØ
   JRE)▪ "
780 PRINT"(BLAA) ▬ ▬(CRSR HØJRE) ▄(CRS
   R HØJRE)▄(CRSR HØJRE)▪▪▪ ▬ ▄(CRSR
   HØJRE) ▬ ▪▪"
790 PRINT"▌▄(RVS ON,SPACE,
   RVS OFF)▪(RVS ON,SPACE,
   RVS OFF)▌(RVS ON) ▪(RVS OFF)▪(RVS
   ON,SPACE,RVS OFF)▌▌▌(CRSR HØJRE)▚
   (CRSR HØJRE,RVS ON)▌ (RVS OFF) ▪(R
   VS ON)▚(RVS OFF,CRSR HØJRE)▪ "
800 PRINT" ▬▪▪▪▪▪ ▪▪▪ ▬▪(CRSR HØJRE)
   ▬(CRSR HØJRE)▪(CRSR HØJRE)▪ "
810 PRINT TAB(10)"(CYAN)▬ ▄(CRSR HØJ
   RE)▪▪▪ ▄(CRSR HØJRE) ▄(CRSR HØJRE) ▄
   ▪▪(CRSR HØJRE)▪▪ ▪▬▪(CRSR HØJRE2)
   ▬▬▪(CRSR HØJRE)▄"
820 PRINT TAB(10)"(CRSR HØJRE)▌(RVS
   ON) ▄(RVS OFF)▌(RVS ON) ▪(RVS OFF)▌
   (RVS ON,SPACE)▪(CRSR HØJRE)▌▪ ▌▌▪
   (RVS OFF)▪(RVS ON) ▪▟(RVS OFF)▄(R
   VS ON)▌(CRSR HØJRE,
   RVS OFF) ▚(RVS ON)▌(RVS OFF)▄(RVS
    ON)▌ ▪(RVS OFF)▌"
830 PRINT TAB(10)"(RVS ON)▄(RVS OFF)
   ▪(RVS ON)▄(RVS OFF)▪▌▌▌(RVS ON)▄(
   CRSR HØJRE)▌(RVS OFF) ▪(RVS ON)▌▌▌
   (RVS OFF) ▜▌(RVS ON)▄▌(RVS OFF)▬(
   RVS ON)▌(RVS OFF)▬▄(RVS ON)▀▟(RVS
    OFF)▬(RVS ON)▌(RVS OFF) ▜"
840 PRINT"(ORANGE)_____
   _____";
   :POKE S1+24,5
850 PRINT"(RVS ON,SPACE8)PRESS <FIRE
   > TO START ...          (HOME)"
   :TI$="000000"
860 FOR T=88 TO 4 STEP-2
   :POKE 679,6+(88-T/2):POKE 683,T
   :GOSUB 930:POKE S1+1,T/2:NEXT
870 IF JO=1 THEN 960
880 POKE 682,RND(1)*15+1
   :FOR T=2 TO 88 STEP 2
   :POKE 679,6+(88-T/2):POKE 683,T
890 GOSUB 930:POKE S1+1,T/2:NEXT T
900 IF JO=1 THEN 960
910 IF TI$>"000007"THEN POKE 2,0
   :POKE S1+1,0:QW=1:GOSUB 1140
   :GOTO 490
920 GOTO 860
930 IF PEEK(JS)<>111 THEN RETURN
940 JO=1:POKE S1+24,15:POKE 681,1
   :POKE S2+4,129:POKE S2+4,128
   :POKE 681,0
950 RETURN
960 POKE 2,0:GOTO 240
970 POKE S1+4,0:POKE 2,0:SYS 834
   :POKE 682,2:POKE 681,0
   :SC=PEEK(832)+PEEK(833)*256
980 POKE S2+6,240:POKE S1+4,17
   :POKE S2+4,17
990 PRINT"(CLR,RØD,CRSR NED7)"
   :S$="          ":POKE 2,0
   :POKE 679,49:POKE 683,205:POKE 2,1
1000 POKE 1000,PEEK(832)
   :POKE 1001,PEEK(833)
1010 PRINT S$"(RVS ON)▪ ▄(RVS OFF)▄▪
   (RVS ON,SPACE)▄ ▪(CRSR HØJRE,
   SPACE2,RVS OFF)▄(RVS ON)▪ (RVS OF
   F)▌(RVS ON)▌ ▄ "
1020 PRINT S$"(RVS ON,SPACE,
   RVS OFF)▌(CRSR HØJRE2,
   RVS ON)▌ ▌ (CRSR HØJRE,SPACE5,
   RVS OFF)▌(RVS ON)▌ (RVS OFF) ▬"
1030 PRINT S$"(RVS ON,SPACE,
   RVS OFF)▌(RVS ON)▄(RVS OFF)▌(RVS
   ON)▌ ▄ (CRSR HØJRE,SPACE,
   RVS OFF)▌(RVS ON)▄(RVS OFF)▪(RVS
   ON,SPACE,RVS OFF)▌(RVS ON)▌ ▬(RVS
    OFF)▪"
1040 PRINT S$"(RVS ON)▄ ▬(RVS OFF)▌(
   RVS ON)▌ ▌ (CRSR HØJRE,SPACE,
   RVS OFF)▌(CRSR HØJRE2,RVS ON,
   SPACE,RVS OFF)▌(RVS ON)▌ ▪ "
1050 PRINT S$"(CRSR NED,SPACE,
   RVS ON)▪ ▄ (RVS OFF)▄(RVS ON)▌ ▌ (
   CRSR HØJRE,SPACE) ▄ (RVS OFF)▌(RVS
    ON)▌ ▄ ▪"
1060 PRINT S$" (RVS ON,SPACE,
   RVS OFF)▌(RVS ON,SPACE,
   RVS OFF)▌(RVS ON)▌ ▌ (CRSR HØJRE,
   SPACE,RVS OFF)▌▬(CRSR HØJRE,
   RVS ON)▌ ▌ "
1070 PRINT S$" (RVS ON,SPACE,
```

```
   RVS OFF)▮(RVS ON,SPACE,
   RVS OFF)▮(RVS ON)▮ ▮ (CRSR HØJRE,
   SPACE) ▬(CRSR HØJRE)▮ "(RVS OFF)""
1080 PRINT S$" (RVS ON)▪ " (RVS OFF)"
    "(RVS ON)▪ ▬(CRSR HØJRE,
   SPACE)" (RVS OFF)▮(RVS ON)▮ (RVS
   OFF)"(RVS ON)"
1090 FOR T=49 TO 149:POKE 679,T
   :POKE 683,254-T*2+47
   :POKE S1+1,100-T/2
1100 POKE S2+1,149-T:POKE S2+1,149-T
   :NEXT:POKE S2+1,0:POKE S2+4,0
   :POKE S1+5,0
1110 POKE S1+6,11:POKE S1+1,50
   :POKE S1+4,128:POKE S1+4,129
1120 POKE S1+4,128:POKE 682,7
   :FOR T=150 TO 110 STEP-1
   :POKE 679,T:POKE 683,254-T*2+49
1130 NEXT:FOR T=1 TO 1000:NEXT
   :POKE 2,0
1140 PRINT"(GUL,CLR)";:POKE IN,9
   :POKE BO,8
1150 PRINT"(CRSR HØJRE2)▬▬▬▬▬▬▬▬
   ▬▬(RVS ON)▬▬▬▬(RVS OFF)▬▬▬▬
   ▬▬▬▬▬▬▬":POKE S1+1,0:POKE S2+1,0
1160 PRINT"(RVS ON,SPACE8)FRUIT-TREE
    HALL OF FAME          ";
   :POKE S1+4,17:POKE S1+6,240
1170 PRINT"(RVS OFF,CRSR HØJRE2)▬▬▬
   ▬▬▬▬(RVS ON)▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬(RV
   S OFF)▬▬▬▬▬▬▬▬"
1180 PRINT"(CRSR NED,CRSR HØJRE3,
   L.GRØN)GAME BY PETER MARINO ,
    GRAPHICS BY"
1190 PRINT TAB(13)"JOHN MIKKELSEN(CR
   SR NED)"
1200 PRINT TAB(11)"(GRAA3)YOUR SCORE
   :"PEEK(1000)+PEEK(1001)*256
1210 PRINT"(CRSR NED)"TAB(10)"(HVID)
   ┌──────────────────────┐"
1220 FOR Y=0 TO 9:PRINT TAB(10)"▮"TA
   B(29)"▮":NEXT Y
1230 PRINT TAB(10)"└──────────────────
   ──┘"
1240 PRINT"(SORT,HOME,CRSR NED9)"
   :FOR P=0 TO 9:PRINT TAB(12)H$(P)L
   EFT$(P$,7-LEN(H$(P))),H(P)
1250 NEXT:IF SC<=H(9)THEN 1400
1260 PRINT"(CRSR NED2,CRSR HØJRE4,
   GRAA3)PLEASE STATE YOUR NAME
   : (HVID)";:POKE 204,0
1270 GET A$:IF A$=""THEN 1270
1280 POKE S1+1,25:POKE S1+1,0
1290 IF A$=CHR$(13)THEN POKE 204,1
   :PRINT" ":GOTO 1360
1300 IF A$=CHR$(20)AND LEN(N$)=0 THE
   N 1270
1310 IF A$=CHR$(20)THEN PRINT A$;
   :N$=LEFT$(N$,LEN(N$)-1):GOTO 1270
1320 IF LEN(N$)>6 THEN 1270
1330 IF A$=" "THEN PRINT A$;:N$=N$+A$
   :GOTO 1270
1340 IF ASC(A$)<65 OR ASC(A$)>90 THE
   N 1270
1350 PRINT A$;:N$=N$+A$:GOTO 1270
1360 FOR N=0 TO 9
1370 IF SC>H(N)THEN G=N
   :FOR S=0 TO 9-G:H(10-S)=H(9-S)
   :H$(10-S)=H$(9-S):NEXT:L=1
1380 IF L=1 THEN H(N)=SC:H$(N)=N$:L=0
   :SC=0:GOTO 1240
1390 NEXT
1400 IF QW=1 THEN FOR T=0 TO 400
   :IF PEEK(JS)=111 THEN T=401:RETURN
1410 IF QW=1 THEN NEXT:POKE 53281,6
   :GOTO 270
1420 FOR T=1 TO 500:T=T+(7000 AND PE
   EK(JS)=111):NEXT:GOSUB 200
   :GOTO 490
1430 DATA 78A97F8D0DDCA9738D1403A903
   8D1503A9818D1AD058A2008EA802A2328
   EA7, 3331
1440 DATA 02A2068EA902A20E8EAA02A258
   8EAB026000A9018D19D0AD7203F01BADA
   902, 3079
1450 DATA 20C203A900BD7203ADA7021B6D
   A8028DA7028D12D04CAD03ADAA0220C20
   3A9, 2973
1460 DATA 018D7203ADA702186DAB028D12
   D0AD11D0297F8D11D0AD0DDC2901F0034
   C31, 3022
1470 DATA EA4CBCFE48A502F008688D20D0
   8D21D0606860, 2402
1480 DATA 000000200000200000280000 2C
   00003D00003D00003F000037400037C00
   03D, 760
1490 DATA C0000DD0000DF0000F7400037C
   0003DD0000DF4000F7D4003DFD000F570
   003, 2313
1500 DATA FF005400005500000540000540
   0001500001500001140001040000105000
   101, 758
1510 DATA 0001010001004 02A0040AA82A0
   AA8AA8AB8AA8AB8AB8AE8AB8AE8AB8AA0
   AE8, 3483
1520 DATA 2802A000000000000000005000
   0050000014000014000005000095400 2A
   6A0, 948
1530 DATA 0AAAA80AAAA82AAAAA2AAABA2A
   AABA2AAABA2AAAEA2AAAE82AAAE80AABA
   802, 3957
1540 DATA AAA000AA8000000000000000000
   0000000000000000000000000000050000
   06A, 814
1550 DATA 00006A80006AA0006EA8006AEA
   806AAEA96AAAA95AEAE91AAAA916AAA50
```

```
   55A, 3514
1560 DATA 55015554001540000000000000
   0000000000000000000000FF0003FFC00
   FFF, 1315
1570 DATA F00FFFF03FFFFC3FFFDC3FFF7C
   0FFF700FF5F003FFC000FF00000000000
   000, 3887
1580 DATA 0000000000000000000000FFF00
   3BEAC02FFF802AAA802AAA802FAAC02EB
   AC0, 2698
1590 DATA 2EFEC02EFEC02FBAC02AAAC02F
   EA802ABFC03AAA803EAA802FAA802BEA8
   02A, 4155
1600 DATA FE802ABFC03AABC00FFF000000
   0000000000000000000000000010000040
   000, 1503
1610 DATA 140000AA0002AA800AAAA00AAA
   A00AAAE00AAAE00AAAE00AABE00AAFA00
   2AA, 3304
1620 DATA 8000AA00002800000000000000
   0000000000000000000000A80000A8000
   2AA, 846
1630 DATA 0002AA000AAA800AAA800AAB80
   0AAB800AAF800AAF800ABE8002BE0002B
   A00, 2740
1640 DATA 00A80000A8000000000000000
   0000000000000000000000000000000000
   000, 336
1650 DATA 00400000100000100025540A9A
   55B8A955A8AEAAA8AAAAB8AAAEA8ABAAA
   82A, 3336
1660 DATA AAB82AAAA00ABAA00AAA8002AA
   0000A8000000000000000000000000000
   000, 1730
1670 DATA 0000000000001500015540155 6
   5059555455555455659495555545555645
   559, 1966
1680 DATA 5416555005554001550000000 0
   0000000000000000003F00000F00000F0
   202, 608
1690 DATA 330A8A830A8A802AAAA02AAAE0
   2AAAE02AAAE02AAAE00ABB800AEB800AE
   A80, 3792
1700 DATA 03AA0003AA00FCA800FCA8000C
   20000C20000C0000000000000000000000
   000, 1286
1710 DATA 0000000000000000000000000000
   02FC2002FC2AAACC2555CC2555EC2555F
   F25, 2054
1720 DATA 55FE2555FF0FFFFF0FFFFF2EEF
   EF0EEFEF0220200220200000000000000
   000, 2914
1730 DATA 0000000000000000000000000000
   003F80003F800833AAA83355583B5558F
   F55, 1575
1740 DATA 58BF5558FF5558FFFFF0FFFFF0
   FBFBB8FBFBB00808800808800002A00FF,
    4329
1750 DATA FE03D0BC03D0C0FFD00DA9E720
   21C069199D02D0205CC060AD12D045A26
   5A2, 3991
1760 DATA 2A608DC002AD12D045A265A22A
   CDC0029009EDC002A000C0FED0F260A90
   B20, 3755
1770 DATA 21C01869F29DF907E9F1A8B950
   C09D28D060000205020002080102 0F020
   08A, 2786
1780 DATA 4AAA203BC060A2FD8EF807AE00
   D0E0FFF003EE00D060A2FE8EF807AE00D
   0E0, 4500
1790 DATA 18F003CE00D060AD00DCC977D0
   032063C0C967D0092063C02063C02063C
   0C9, 3715
1800 DATA 7BD0032073C0C96BD0092073C0
   2073C02073C060EAEAEAEAEAEAEAEAEAE
   AEA, 4885
1810 DATA EAEAEA186D4003900 3EE4103 8D
   4003A020A20C200CE5AE4003AD410320C
   DBD, 3110
1820 DATA EA60EAAD1ED08DC1022901C901
   D00320ECC060A90A20BCC0A213ADC102C
   903, 3666
1830 DATA D002A203C905D002A205C909D0
   02A207C911D002A209C921D002A20BC94
   1D0, 3237
1840 DATA 02A20DC981D002A20FA9FE9D00
   D060A201E8E8BD00D0C9E5F005E00FD0F
   360, 4263
1850 DATA 8A4AA8B9F807C9F7F004C9FBD0
   EDAD20D0EAEAC9F0D00AA9078D20D0608
   D20, 4775
1860 DATA D060A9028D20D060AD1ED08DFF
   CFC900F06B2901C901F065ADFFCF2902C
   902, 3980
1870 DATA D008EAEAEAA2024CD3C1ADFFCF
   2904C904D005A2044CD3C1ADFFCF2908C
   908, 4199
1880 DATA D005A2064CD3C1ADFFCF2910C9
   10D005A2084CD3C1ADFFCF2920C920D00
   5A2, 3949
1890 DATA 0A4CD3C1ADFFCF2940C940D005
   A20C4CD3C1ADFFCF2980C980D005A20E4
   CD3, 4171
1900 DATA C160CACA200AC060A90F8D18D4
   A9008D05D4A9F08D06D460EA8D04D48E0
   0D4, 3920
1910 DATA 8C01D460EAEAEAEAEAEAEAAD40
   03CD02C7F0098D02C7A9148D03C7EAAD0
   3C7, 4465
1920 DATA C932F011EE03C7A911AE03C7AC
   03C720EAC14C29C2A9008D04D460, 3276
1930 DATA A2028EFACFA2008EC5022000C0
   AEC502E8E8E00ED0F12083C020DCC0202
   6C1, 4076
1940 DATA 205DC120FBC1AEFACFCA8EFACF
   E000D0D560, 2967
```

COMMODORE AMIGA 500

"SUPERPROFFSET" BLAND HEMDATORER

SPEL
VIDEO
MUSIK
GRAFIK
DESKTOP
TALSYNTES
MULTITASKING

Commodore har infört en världsstandard för hemdatorer. Amiga 500 erbjuder så höga prestanda att den kommer att vara normgivande i många år.

Amiga 500 är uppbyggd på multiprocessorteknik, dvs en Motorola 68.000 centralprocessor och 3 slavprocessorer som sköter grafik/animation, video och musik.

Operativsystemet Amiga-DOS har unika multitaskingmöjligheter, dvs klarar flera processer och program samtidigt. Enheten har en 3½" inbyggd diskettstation och komplett tangentbord med separat markörkontroll och kalkylatorenhet.

Amiga 500 levereras med ett standardminne på 512 Kb med expansionsmöjlighet till 1 Mb internt plus 8 Mb externt.

Standardinterfacen inkluderar anslutningar av olika periferiutrustning och även video/audio.

Commodore

Världens största hemdatorleverantör

Commodore, Box 8184, 163 08 SPÅNGA